

Ilustración © Masato Natsumoto, 1996
Logo The King of Fighters © SNK, 1999



84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
68 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
MÁS+ MANGA
CLOVER
de Clamp
TENKŪ SENKI
SHURATO
Vampire Princess
Miyu
ENTREVISTA CON
BUENAVISTA
ESTRENO
LA PRINCESA
MONONOKE
FUSHIGI
Un juego muy
MÁS+ MANGA
REVISTA
+
CD ROM
+
8 PRIMERAS CARTAS DE
TAROT
Colecciona el tarot manga
y aprende a echarlo.
2ª ENTREGA:
Las 7 cartas siguientes
y las primeras instrucciones.
Nº 2
Ya a la venta

EXTRA Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

Loading, Mayo de 2000

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Yoske Suzuki "Silvercat", Francesc Martínez "DevilKen", José Ángel Ciudad "Real Yagami" y David Ramos "Iori".
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Administración: ROSANA JIMÉNEZ
Suscripciones: VANESSA RODA (93) 477 02 50
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Filmación y coordinación de maquetación: GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA
Corrector de textos: FRANCESC MARTÍNEZ
Traductor de japonés: YOSKE SUZUKI

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despi (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Editorial

¡¡Sed bienvenidos a nuestro Extra número 2 de ***Loading***!! Casi sin aliento ni ganas de vivir por el continuo trabajo que aporta para nosotros, cuatro gatos, hacer dos revistas en un solo mes, finalmente ¡¡Lo hemos conseguido...!! Ya tenéis eso que tantos pedís y nosotros deseábamos llevar a cabo: el especial dedicado única y exclusivamente al ***King of Fighters***.

Pese a que tenemos 100 páginas dedicadas a esta saga de **SNK**, ya os advierto de antemano que no hemos podido colocar todo cuanto pensábamos en un principio. De hecho, nos ha sobrado suficiente material para llenar otro número extra sin caer en repetitivos (o sea, material interesante y no más de lo mismo). Sobre la posibilidad de hacer una segunda parte y lo que puede llevar... bueno, os recomiendo que os leáis (si estáis muy interesados) la introducción con la que se da inicio a este extra, y a partir de ahí podéis escribir dándonos a conocer las cosas que os gustarían que se editasen. De todos modos, hemos metido un poco de todo: los juegos uno por uno, las historias de cada año resumidas, las novelas oficiales del ***KOF'99*** traducidas del japonés, el *art gallery* de cada juego, descartes inéditos...

Una de las secciones que se encuentran al final de la revista está dedicada a las curiosidades del ***KOF*** y, antes de cerrar el número quiero añadir dos nuevas que he encontrado. La primera está en uno de los escenarios de ***KOF'99 Evolution*** para **Dreamcast** en el que han insertado como espectador a *Jagyu Jubey*, personaje perteneciente a ***Samurai Shodown***. Aparece vestido de ejecutivo, tal y como se le puede encontrar en la *web* japonesa de **Neo·Geo** (apartado de ***Samurai Spirits***). La segunda curiosidad me gustaría que la comprobaseis personalmente. En cada fase de *King* (generalmente el *bar Illusion*) hay siempre una calabaza de *Halloween* (un detalle decorativo que al parecer atrae bastante a la señorita *King*). Solo os digo esto para que luego no se me echen encima los pesados de turno...



Lo cierto es que después de tanto trabajo lo último que me apetece es seguir escribiendo. Si tenéis ganas de hacerlo vosotros, dirigid cuanto imaginéis a:

LOADING
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

...y una vez más recordaros que hay una página web relacionada con esta revista:

loading.cjb.net

y un canal de irc para chatear con los más enteradillos del mundo del videojuego:

canal **#frikilandia** (por irc hispano)

Ahora sí, más que nunca, espero que disfrutéis de este número extra, que tantas y tantas noches de sueño me ha robado...

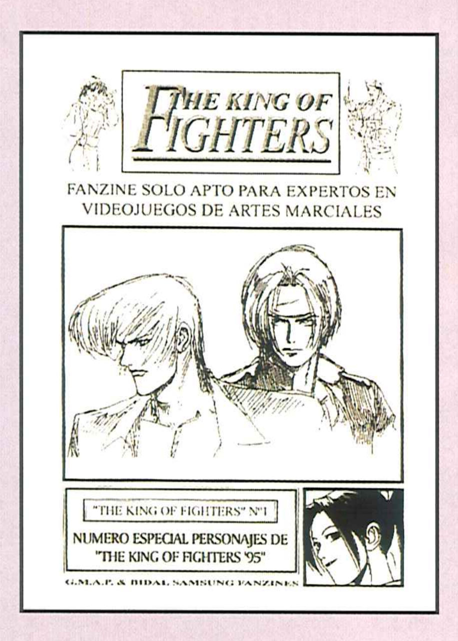
LOADING... (please wait)

Sergio Herrera

SUMARIO


EXTRA
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS


2
Extra
Número







INTRODUCCIÓN

Parece ser que finalmente voy a poder sacar la revista de ***KOF*** que he soñado hacer desde hace años. Claro está que vuestras continuas peticiones son parte de la motivación para que este número extra saliese a la calle, pero mi fanatismo por esta inusual saga de lucha es algo de sobras conocido.

The King of Fighters ha sido para mí, sin lugar a dudas, una especie de apoyo, un algo que hacer en esos momentos en lo que uno se plantea su futuro. Como seguidor de **SNK** desde el primero de los ***Fatal Fury***, he ido jugando, conociendo y estudiando cada uno de los capítulos que la compañía de Osaka nos ha brindado de cualquiera de sus sagas. Creo que de todos los juegos que más me chocaron uno de los más destacados fue ***KOF'94***. Ya sé que no es el más alucinante, ni el que tiene el mayor peso de la trama, pero su estilo diferente marcó una especie de segundo comienzo al entonces ya manido tema de la lucha 2D. Es posible que muchos de vosotros no estéis de acuerdo conmigo, pero por muchos modos de torneo que después se han incluido en sagas como puedan ser los ***Street Fighters***, en los que podemos luchar en estilo 3 contra 3, ninguno guarda ese toque especial que le dio **SNK** a este exitoso juego. Ni siquiera en el reciente ***Marvel Vs. Capcom 2*** (que usa la misma cifra de luchadores en un estilo *tag*) han conseguido igualar el ritmo de combate claro y preciso pero constante de ***KOF*** (supongo que no es eso tampoco lo que los señores de **Capcom** pretenden).

Para quienes les gusten los tostones y tal, haré un pequeño repaso a lo que ha sido mi "*Proyecto KOF*" (me gusta llamarlo así).

En el año 1994, con ayuda del primer ordenador medianamente aceptable que calló en mis manos (*PC486DX con 4 megas de ram a 40hz*) empecé a dar forma a un programa interactivo al que titulé "*SNK Buttons File*". Se trataba de un trabajo en el que se daban a conocer los juegos de lucha que **SNK** había lanzado hasta el momento, pasando por cada una de sus sagas principales (***Samurai Shodown***, ***Fatal Fury***, ***Art of Fighting*** y finalmente ***KOF***). Las ganas de meter más y más cosas me hicieron darle 40.000 vueltas al programa, que poco a poco tomaba forma en algo más completo (aunque también más cutre, ya que por el año 1996 todos los ordenadores usaban millones de colores y mi paleta del programa contaba tan solo con 16). Como podréis observar por las fotos que acompañan este texto (situadas bajo las columnas), no es algo de gran calidad, aunque si os habéis hecho con la edición de ***Loading*** que lleva CD podréis encontrar el programa dentro del directorio "Varios". Tanto y tanto le di vueltas al programa y le metí curiosidades ocultas que al final el disco duro se fue a la porra con el paso de los años y no pude acabarlo. Suerte que lo salvé a tiempo en una versión más o menos decente (tenía unos fallos de acoplamiento de páginas, pero se puede ver). Ese fue mi primer intento de hacer algo basado en el mundo de **SNK**.

Justo en el año 1996 fue cuando me decidí a hacer el primer fanzine de una serie titulada "***The King of Fighters***" (no hace falta decir el por qué de que se llame así, ¿verdad?). No fueron mis primeros fanzines, ya que antes me dediqué al mundillo manga, pero la verdad es que de eso hace ya bastante que acabé un tanto harto. En estos nuevos fanzines no se hablaba solamente del ***KOF***, también se daban cita los demás juegos de lucha de la compañía y de vez en cuando tocábamos el tema de los versus pertenecientes a compañías contrarias.





UN CONSEJO: SI TE GUSTA KOF, NO LO ESTUDIES, NUNCA ACABAS... T_T

Y digo tocábamos porque aunque casi todos los fanzines los escribí yo, pude contar con las colaboraciones de grandes amigos, algunos de los cuales hoy día son redactores ocasionales de ***Loading***. Como hay mucho "lince" suelto por ahí haré el sobrado comentario de que las portadas de los fanzines son las imágenes que acompañan a este texto por los lados. Saqué justamente esos 6. Entre sus contenidos más importantes estaban las fichas de personajes del ***KOF'95*** (incluían todas las frases de victoria japonesas de cada luchador, muy distintas a las cutres españolas), las novelas oficiales de ***KOF'95*** y ***96***, reportajes sobre cada uno de los juegos que iban saliendo, comparativas, repaso a las sagas, resúmenes de las historias de cada juego... en fín, todo lo que un fanático de **SNK** deseaba ver publicado y las revistas del sector se negaban a editar. Se podría decir que con estos fanzines empecé mi carrera como editor de algo que realmente me apasionaba. Bueno, creo que en realidad ya lo hice antes con el "***Street Fighter 2sier***" (del que ya os hablé en el ***Extra Loading 1*** de ***Street Fighter***), pero ese fanzine no fue todo lo que siempre quise hacer. Cuando llegué al número 6 tuve que dejarlo de lado por cuestiones profesionales (falta de tiempo).

A la vez que acabé el número 3 del fanzine ***KOF***, creé un club de carteo entre gente que le gustaban los juegos de lucha. Su nombre era "***Vs. Mode Fan Club***". Al igual que el fanzine, la falta de tiempo me hizo dejarlo de lado. Una pena, porque era realmente interesante. Quizá debiésemos reabrirlo y ponerle una sección en la ***Loading*** (decidme lo que os parece).

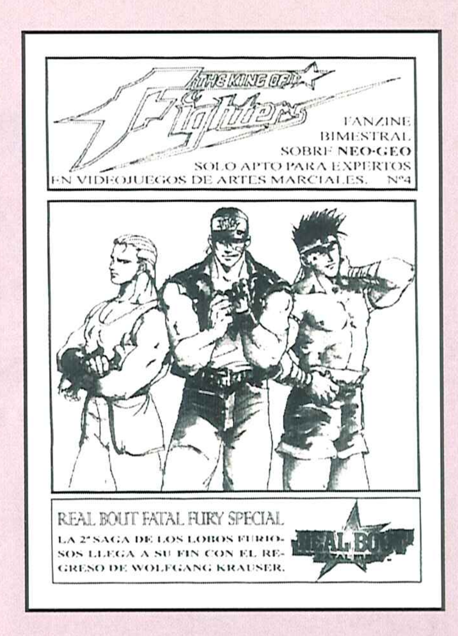
En 1997 ideé un juego de cartas basandome en ideas de los juegos de lucha. Pese a haber montones de ellos ninguno podía simular un combate tipo ***KOF*** y, por mucho que cueste creerlo, con unos retoques que llevé a cabo con la ayuda de dos amigos logramos que el juego fuese realmente estratégico y aceptable como pocos. Por ahora no voy a desvelar el método del juego, sólo me limito a comentaros las cosas que he hecho sobre el mundo de **SNK**.

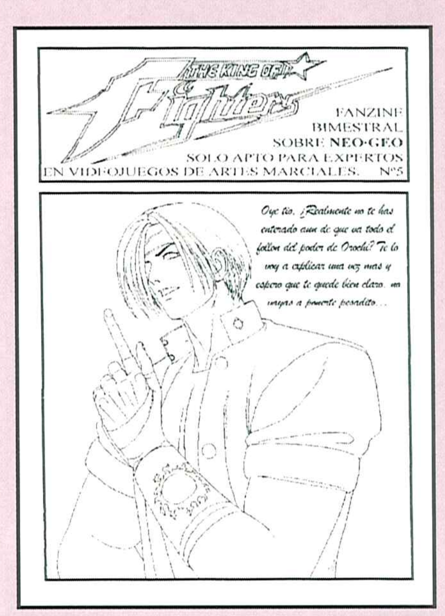
Ahora que me acuerdo, más o menos por el año 94 empecé una novela en la que contaba los sucesos relacionados entre ***Art of Fighting*** y ***Fatal Fury*** (un modo más de esclarecer los liosos datos que **SNK** ofrecía con cuenta gotas a sus fans a través de instrucciones de los juegos y etiquetas de los arcades). Esto se fue al garete con otro ordenador más antiguo que tuve.

En fin, paranoias muchas a veces acompañadas por ideas buenas que trataba de llevar a cabo.

Al final creo que lo he conseguido y puedo hacer llegar gran parte de la información que tengo acumulada sobre ***KOF***. Eso sí, si pensabais que con 100 páginas me sobraba para decirlo todo estáis muy equivocados. He dejado de lado las bandas sonoras, los libros de ilustraciones, los mangas, los datos técnicos de cada luchador, las historias oficiales de cada año, los golpes especiales, los nombres de sus dobladores, las conversiones de juegos a cada consola... comprenderéis que todo lo planificado durante años no pueda verse plasmado en tan poco espacio. Quizá, y sólo dependiendo del resultado obtenido por este número, nos decidamos a llevar adelante una segunda parte con todo lo atascado. Gracias reiteradas a *Silvercat* por su desinteresada colaboración, a *DevilKen* por su paciencia y a *^Iori^* y *RealYagami* por sus artículos de la saga. Como diría *Galford... Arigato!!*

Sergio Herrera (aka **Mr.Karate**)





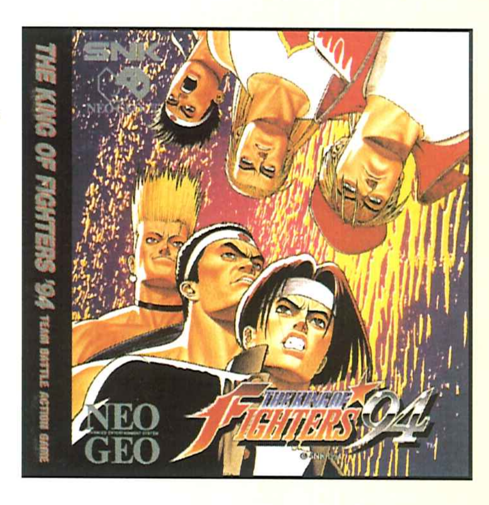






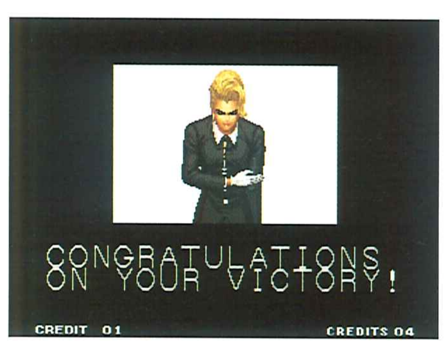


Con este título, **SNK** dio el primer paso hacia lo que, con el tiempo, sería su saga de mayor éxito y fama.











The King of Fighters'94 recibe su nombre del conocido torneo que organizaba *Geese Howard* en *Southtown*, eje principal de la saga ***Fatal Fury***. Sin embargo, ***The King of Fighters'94***, a excepción de algunos de sus luchadores, poco tiene que ver con la saga del 'Lobo Hambriento'. De hecho, ***The King of Fighters'94*** fue un título bastante innovador en su momento que aportó nuevos conceptos al género de la lucha, creando las bases del estilo divertido y adictivo que caracteriza a toda la saga.

Uno de los mayores atractivos que poseía el ***King of Fighters'94*** era el hecho de contar entre su plantilla de personajes con luchadores de otras series como ***Art of Fighting*** o ***Fatal Fury***, pero, aunque sin duda esto era lo más interesante en un principio, las novedades de este título no acababan ahí. Para empezar, ***The King of Fighters'94*** introdujo el nuevo concepto de la lucha por equipos, es decir, cada luchador escoge un equipo de los 8 disponibles, cada uno formado por tres luchadores y representando a un país (a partir del ***'96*** los equipos ya no representarían países). Los equipos que existen en esta edición son los siguientes: el equipo de Italia formado por *Terry Bogard* (***Fatal Fury***), *Andy Bogard* (***Fatal Fury***) y *Joe Higashi* (***Fatal Fury***); el equipo de Méjico formado por *Ryo Sakazaki* (***Art of Fighting***), *Takuma Sakazaki* (***Art of Fighting***) y *Robert García* (***Art of Fighting***); el equipo de Inglaterra formado por *Mai Shiranui* (***Fatal Fury***), *King* (***Art of Fighting***) y *Yuri Sakazaki* (***Art of Fighting***); el equipo de China formado por *Athena Asamiya* (descendiente de la *Athena* del ***Psycho Soldier*** y ***Athena***), *Sie Kensou* (descendiente del segundo jugador del ***Psycho Soldier***) y *Chin Gensai*; el equipo de Brasil formado por *Clark Steel* (***Ikari Warriors***), *Ralf Jones* (***Ikari Warriors***) y *Heidern*; el equipo de Corea formado por *Kim Kaphwan* (***Fatal Fury***), *Chang Koehan* y *Choi Bunge*; el equipo de los Estados Unidos formado por *Lucky Glauber*, *Heavy D!* y *Brian Battler* (¿***Football Frenzy***?); y por último, el equipo que incluye al, posiblemente, personaje más carismático y atractivo diseñado por **SNK**: *Kyo Kusanagi*, acompañado de *Benimaru Nikaido* y *Goro Daimon*. Ya que estoy presentando a los personajes, no puedo olvidar mencionar al enemigo final, y al malo maloso que con aviesas intenciones organizó el torneo: *Rugal Bernstein*, al que te podrás enfrentar una vez vencidos los 8 equipos. Bien podríamos referirnos a él como a dos luchadores, puesto que el equipo se tiene que enfrentar a él a lo largo de dos *rounds*, en el primero con chaqueta y luchando despreocupadamente, y en el segundo mostrando toda su fuerza y poderío.

Para quienes no conozcan aún las excelencias del sistema de combate de este título (*Bienvenidos a la Tierra, y tal...*), haré un resumen del mismo:

El jugador elige un equipo y a continuación escoge el orden en el que van a competir sus luchadores. Esto es un aspecto que requiere un mínimo de estrategia. Por ejemplo, si tu método de combate es muy ofensivo, puede que quieras colocar como primer luchador al personaje que mejor manejas del equipo, con la clara intención de acabar el combate rápida y fulminantemente de *Straight* (es decir, vencer los tres *rounds* sin perder ni un luchador). Sin embargo, el jugador que se muestre más cauto preferirá colocar al personaje que maneja de forma más segura como el último de sus luchadores, como la baza final para aliviar la situación en caso de ir mal.

Cada luchador se enfrenta por orden a los luchadores del equipo contrario. Cuando un personaje gana un *round*, se le llena un poco la barra de vida (en esta versión la cantidad es fija, pero en el resto de los episodios irá en función del tiempo restante del *round*). El resto del equipo, aparte de quedar bonito en el escenario mientras te anima o lamenta que te casquen, también "ayuda" (*de una forma bastante cuestionable y chorra*) al desarrollo del combate. Me explico; cuando estás aturdido después de una buena hondonada de ho... tortas, efectuando una determinada combinación de botones y en función de algunos factores como la vida restante, la del oponente, etc. un miembro de tu equipo saldrá a golpear al contrario (sin restarle vida). También puede salir en tu ayuda en caso de que te estén haciendo un agarre de tipo presa (de estos que

tienes que pulsar rápidamente los botones para soltarte).

Más cosas; en el ***King of Fighters'94*** **SNK** hizo un popurrí con ideas extraídas de otros juegos de su factoría, y de esta forma tenemos que los personajes pueden hacer unos movimientos mega-ultra-chachi-poderosos llamados *Desperation Moves* (bueno, en realidad se llaman *Chou Hissatsu Waza* o *'Super Técnicas de la Muerte Cierta', l*os llamamos así en honor al primer juego que incluyó este tipo de movimientos, el ***Art of Fighting***) que se pueden realizar cuando el personaje tiene la barra parpadeando en rojo (esto lo incluyó por primera vez el ***Fatal Fury***) o cuando su barra de *POW* está llena. ¿Que qué es la barra de *POW*? Pues una barra en la parte inferior de la pantalla que va aumentando según vas recibiendo o cubriéndote de golpes y que cuando se llena provoca que tus golpes quiten casi el doble que normalmente (esto viene del ***Samurai Shodown***). Esta barra también se puede llenar manteniendo pulsados los tres primeros botones (lo cual puede que os suene del ***Art of Fighting***).

Un detalle original de este juego es la inclusión de una especie de esquiva que proporcionará un instante en el que los golpes no afectarán al luchador. También existe otra combinación de botones que origina un golpe fuerte que provocará que nuestro contrario caiga inmediatamente al suelo en caso de impactar.

En el sistema de combate de este juego estaban ya los *combos*, aunque no existía aún un contador para ellos. Estos, teniendo en cuenta que los golpes rebajaban muchísima vida en esta versión, eran extremadamente poderosos, y muchos personajes eran capaces de finalizar el combate con tan sólo un *combo* (ya que era patéticamente fácil dejar aturdido al contrario con ellos, y a continuación, encadenarle otro, más que suficiente para acabar con una barra)

Técnicamente, el juego también era una maravilla. De hecho, hoy en día, algunos escenarios que poseía esta versión (como el del *Pao Pao Café* de Méjico, el de China, *o* también el de Japón es una gozada...) son considerados como auténticas obras de arte. Sin embargo, los *sprites* no salieron tan bien parados. Muchos los tildaron de pequeños y poco atractivos (y comparados con juegos como ***Samurai Shodown*** o ***Art of Fighting***, lo son), pero obedecen a la estética general de la saga, y terminan resultando muy adecuados. Las composiciones musicales tienen ya el toque característico de la saga ***King of Fighters***, y son realmente buenas.

Como nota curiosa, añadir que este juego es el único ***King of Fighters*** que no ha tenido ninguna conversión a otro sistema, sólo sus correspondientes versiones en **Neo-Geo** y **Neo-GeoCD**.

Y de esta forma tan brillante **SNK** cimentó las bases de lo que con el tiempo se convertiría en la, posiblemente, mejor saga de lucha de la historia de los videojuegos.

Tsuki o miru tabi omoidase.

IorI
IorIYagami@worldonline.es



















La saga continúa con una segunda parte que pule todas las carencias de la anterior y sienta las bases de la línea argumental de *Yamato no Orochi*.

The King of Fighters'95 es un título conflictivo en cuanto a opiniones sobre él. Algunos lo tienen como el mejor de la serie, mientras que otros (*como yo*), lo consideran el peor. Lo que es incuestionable es que sigue siendo un ***King of Fighters***, y como tal, la calidad y diversión están aseguradas. Todo lo demás son meras opiniones subjetivas y personales.

The King of Fighters'95 aprovecha al máximo los 250 *MBits* que ocupa (respecto a los 196 de su predecesor) y nos muestra un acabado gráfico inmejorable (muy a la altura de los últimos ***King of Fighters***) reflejado en *sprites* con animaciones más pulidas, efectos gráficos muy detallistas en los golpes y fondos impresionantes. Este ***King of Fighters'95*** contiene además una de las mejores *intros* de toda la saga. Las músicas sufren un impresionante cambio respecto a la anterior versión, siendo todas de nueva composición, y sientan las bases del estilo musical de sus futuras secuelas.

Las novedades que incorpora esta versión son escasas, pero muy importantes:

La más esperada fue la que nos permitió escoger nuestro propio equipo de tres luchadores cualesquiera de la plantilla de personajes, sin tenernos que ceñir a ningún grupo preestablecido. La única pega que tenía escoger un equipo personalizado es que no tendríamos secuencia de final de juego. En cuanto a los luchadores en sí, muchos de ellos vieron como se les añadían nuevos movimientos y algunos cuadros de animación, o se les redibujaban varios antiguos. El anterior equipo de los USA formado por *Lucky* y compañía desaparece misteriosamente y da paso a un equipo totalmente nuevo que ocupará su lugar y que está formado por: *Billy Kane* (***Fatal Fury***), *Eiji Kisaragi* (***Art of Fighting***), (luchador que tiene el triste récord de ser uno de los 4 personajes elegibles de la saga ***King of Fighters*** que menos veces han aparecido, solamente en esta ocasión), y como tercero uno de los mejores personajes jamás creados, el imprescindible rival del protagonista que cualquier juego de lucha que se precie tiene: el atractivo y carismático *Iori Yagami*. En lo que a enemigos finales se refiere tenemos a *Rugal Bernstein* que vuelve a la carga, esta vez con una pinta muy cyber. Pero antes de enfrentarnos a él deberemos vencer a 8 equipos y al padre de *Kyo*, *Saisyu Kusanagi*, que forma equipo con *Omega Rugal* (que es como se hace llamar, el engendro).

El sistema de combate también ha sufrido cambios, por supuesto: para empezar, ahora mientras esquivamos podremos realizar un ataque (en el ***King of Fighters'94*** ya existía esta posibilidad, pero de forma más complicada*)*, muy útil para contraatacar, y bastante peligroso teniendo en cuenta que con él se pueden comenzar *combos*. También el golpe fuerte (el que tumbaba de un impacto) ha sido alterado. Ahora cada personaje tiene una animación nueva cuando lo realiza en el aire. Otra nueva característica es que la burla resta un poco de la barra de *POW* del contrario. Se ha incorporado un salto con sombras, más rápido y más largo, útil para contraatacar cuando eres asediado con proyectiles.

También existe una especie de *Guard Cancel* cuando el *POW* está lleno: Si mientras te cubres de cualquier ataque, realizas un movimiento especial o un *Desperation Move*, cancelarás la guardia y realizarás rápidamente dicho movimiento, pillando por sorpresa a tu atacante. Esta característica es un tanto desmedida, puesto que es muy fácil de ejecutar y extremadamente poderosa.

Nos encontramos también novedades menores en esta versión como que la barra de *POW* ahora es sensiblemente más larga, ya no se deja aturdido al contrario con la misma facilidad que en el ***King of Fighters'94***, etc.

Este ***King of Fighters*** tiene características muy peculiares y exclusivas que no se vuelven a repetir en títulos futuros. Por ejemplo, existen *bugs* que permiten que algunos personajes como *Ryo*, *Robert*, *Sie* o *Mai* puedan hacer su *Desperation Move* en el aire (aunque estos tres últimos sólo lo pueden hacer en

circunstancias muy especiales), o que el *Final Bringer* de *Heidern* acabara con toda la barra de vida de su adversario...

Sin embargo, este ***King of Fighters*** también tiene partes negativas, y estas se reflejan principalmente en los combates entre dos personas. Y es que este juego contenía luchadores altamente desequilibrados respecto a otros, personajes como *Heidern* o *Takuma* podían dar auténticos dolores de cabeza a cualquier jugador. Las rutinas seguras y argucias malvadas estaban al orden del día y era altamente difícil contrarrestarlas, a la par de fáciles de ejecutar. De esta forma, los combates al ***King of Fighters'95*** se convirtieron en una mera sucesión de "trampas" que aprovechaban las carencias o desigualdades de los luchadores, abusando de las esquivas estáticas y los proyectiles, asfixiando el combate cerrado, rápido y espectacular, obligando al buen jugador a adoptar una táctica meramente defensiva para poder sobrevivir.

Pero hay que tener en cuenta que todos esos juicios son *a posteriori*. Es decir, en su momento me pareció el juego de lucha más divertido del panorama, a mí y a una gran cantidad de personas, por lo visto, ya que ***The King of Fighters'95*** es, para muchos, el primer ***King of Fighters*** con el que se iniciaron y descubrieron las excelencias del sistema de combate por equipos. Sin duda, el éxito de toda la saga radica en este sistema, que hace las partidas más largas y facilita que aprendas a jugar con todos los luchadores disponibles (siempre puedes coger a un luchador con el que no tienes ni idea, y elegir los otros dos de entre tus personajes favoritos, para salvar las situaciones).

Y de esta forma tan "tonta", **SNK** empezó a hacerle a grandes compañías como **Capcom** algo más que sombra, hasta el punto de que estas compañías analizaron preocupadas el gran incremento de *fans* que estaba teniendo esta saga. Y el motivo de dicho incremento les pareció encontrarlo en el sistema de lucha por equipos, de forma que se pusieron manos a la obra en emular tan genial idea de la forma más original posible (al fin y al cabo, **SNK** también lo hacía), dando lugar dos años después a la serie de videojuegos de lucha en la que creo que todos estamos pensando >;D.

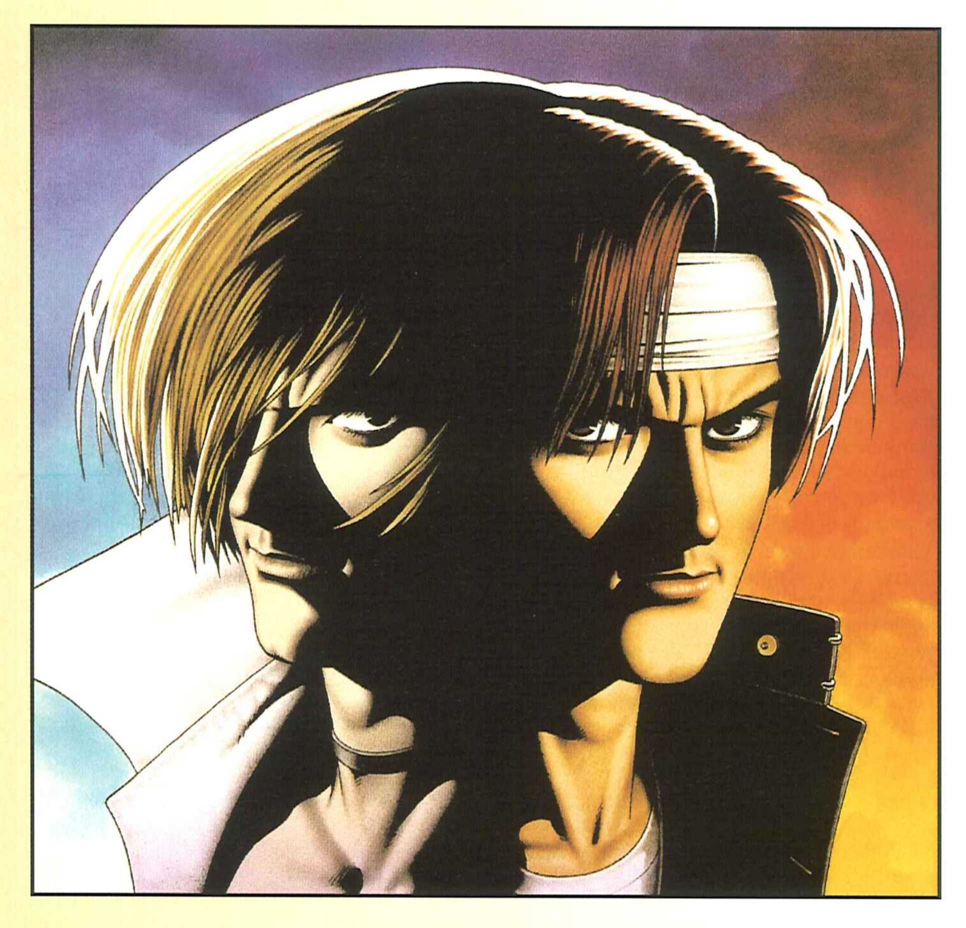
Este juego fue versionado para otras plataformas como **Playstation** (buena conversión, apenas se nota el recorte de animaciones), **Saturn** (conversión perfecta a todos los niveles) o **Gameboy** (adaptación de bolsillo no demasiado buena).

Pero la magia de la saga ***King of Fighters*** no reside solamente en el sistema de equipos, y nadie, ni siquiera **SNK** podría conseguir repetir la maravillosa adicción y jugabilidad encerrada en estos títulos.

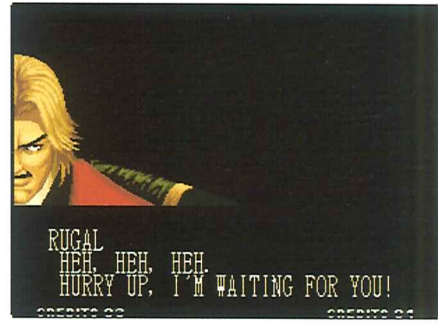
De esta forma, **SNK** colocó los primeros ladrillos de la construcción que había comenzado en el 1994, la construcción de una saga legendaria.

Tsuki o miru tabi omoidase

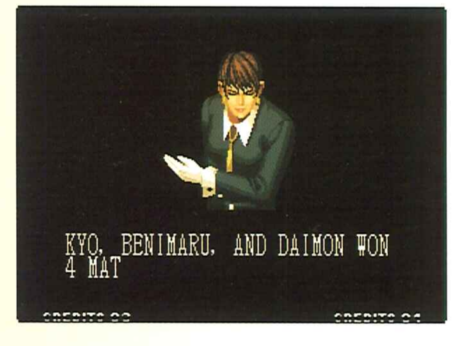
Iori
IoriYagami@worldonline.es



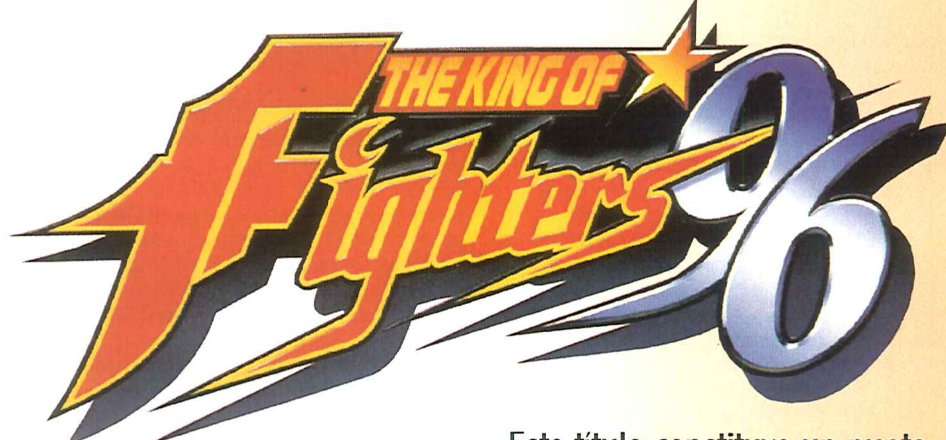














Este título constituye un punto de inflexión en esta saga. Las diferencias son tan enormes, que muchos no supieron apreciarlas en su justa medida.









De nuevo, esta secuela provocó opiniones controvertidas en su lanzamiento. Concretamente en Japón (siempre tan conservadores, ellos), este juego decepcionó en general al aficionado medio de ***King of Fighters***, y no cosechó demasiado dinero en sus primeros días. Con el tiempo, las geniales ideas vertidas en él, la diversión que proporciona y la originalidad que desborda, fueron calando entre los jugones, y actualmente, el sistema de combate preferido por el buen *gamer* es el que originó este título.

Las diferencias existentes entre el ***King of Fighters'96*** y el ***King of Fighters'95*** son tantas y tan importantes que, de no ser por el sistema de combate por equipos y por los personajes de anteriores versiones, casi podríamos decir que estamos hablando de dos juegos sin ninguna relación entre ellos.

Comencemos por el aspecto técnico. En este punto, no es tanto una mejoría respecto al anterior, sino un cambio. Tenemos *sprites* un pelín mayores que en su predecesor, y a la vez, estos están mucho mejor cuidados y animados, cosa que es muy de agradecer. Sin embargo, los fondos no son tan preciosistas como en anteriores versiones, y pierden un poquito de calidad. A favor de ellos hay que decir que están preparados para cambiar y así podemos luchar en un mismo escenario de día, al atardecer, de noche, etc. mientras cambian los personajes que se encuentran en el fondo para adecuarse al momento en el que se lucha, o contra quién se lucha. Las músicas siguen su progresión ascendente, añadiendo nuevas piezas de perfecta factura, una gozada, vamos (si os gusta la música clásica, posiblemente reconozcáis la música de *Krauser* ^_^)

En cuanto a los luchadores que se quedan y que se van, se quedan en esta versión todos los luchadores de la anterior a excepción de *Takuma*, *Billy Kane*, *Eiji Kisaragi* y *Heidern*. Entran nuevos como *Leona* (*mi segundo personaje favorito de la saga* ^_^) para el equipo de Brasil (ahora *Ikari Warriors Team*); *Vice* y *Mature* (las dos fueron secretarias de *Rugal*) para hacer compañía a *Iori*; *Geese Howard* (***Fatal Fury***), Wolfgang Krauser (***Fatal* Fury**) y Mr.Big (***Art of Fighting***) formando un equipo nuevo que jamás volvería a aparecer; y *Kasumi Todo* (***Art of Fighting 3***) para cubrir la baja de *Yuri* en el equipo de las féminas (*Yuri* forma parte ahora del equipo del *Kyokugenryu Karate* sustituyendo *a Takuma*). Como enemigos finales tenemos en esta versión a *Chizuru Kagura* y a *Goenitz*, cada uno formando un "equipo" al que llegaremos después de haber derrotado a todos los grupos. Como apreciaréis, en esta versión los equipos ya no representan a países, sino a facciones: el equipo de las heroínas, el equipo de ***Ikari Warriors***, el equipo de ***Psycho Soldiers***, etc.

Y pasemos por fin a las innovaciones en el sistema de lucha, y sentaos que tenemos para un rato ^_^. Vayamos por puntos:

El primer cambio que observa cualquier jugador habitual de la saga ***King of Fighters*** es el radical giro que han tomado la mayoría de los movimientos tipo proyectil (*ha-do-ken* y similares) de muchos luchadores. Personajes como *Kyo*, *Robert*, *Yuri* o *Ryo* sufrieron cambios totales en sus movimientos tipo proyectil, que disminuyeron el alcance de estos hasta el cuerpo a cuerpo (en el caso de *Kyo*, un espectacular nuevo movimiento aparecía en lugar de su antiguo proyectil). Y es que esta es la máxima que se propusieron los diseñadores de **SNK** a la hora de pensar en este juego, que el combate cerrado y cuerpo a cuerpo fuera obligatorio para todos los luchadores, y una de las acciones que emplearon para conseguirlo fue limitar ciertos movimientos que degradaban esta idea.

Las esquivas estáticas de anteriores versiones son sustituidas ahora por una voltereta por el suelo en la dirección que nosotros queramos, que facilita los contraataques. Además, si cuando se tiene el *POW* cargado se efectúa una esquiva mientras el luchador se cubre de un ataque el personaje rodará atravesando cualquier tipo de ataque, listo para cambiar las tornas drásticamente. También, si en el momento de caer de un golpe aéreo efectuamos la esquiva, nuestro luchador rodará y estará inmediatamente dispuesto para atacar, algo

que para los habituales se convierte en imprescindible con el tiempo.

Se incorpora el concepto de *counter*. El *Counter* no es ni más ni menos que un golpe que impacta cuando el agredido está efectuando algún ataque. El resultado es la aparición con un destello de las letras *counter* encima del marcador de *POW*, causando más daño. Si se da lugar a un *counter* en el aire, se podrá volver a atacar al personaje, efectuando un tipo de *combo* que se conoce en el mundillo como *juggle combo*.

Y ya que estamos hablando de *combos* hay que destacar que en esta versión aparece ya el contador de éstos. También se incorpora el concepto de *Guard Crush*, que dejará tu guardia abierta durante un instante si te has cubierto demasiadas veces.

En cuanto a cubrirse, se ha incluido la posibilidad de hacerlo en el aire, cosa que evita que no nos "pillen" desprevenidos al saltar hacia atrás.

También los saltos han sido alterados. Ahora disponemos de un salto corto, accesible mediante un ligero toque en la dirección del mismo, y el salto con sombras de la anterior versión es de más fácil realización ahora.

En esta versión los ataques de tipo agarre (a no ser que sean movimientos especiales) no son tan efectivos como en anteriores, debido principalmente a la posibilidad de librarse de ellos. Esto ayuda a que los combates no se conviertan en una sucesión interminable de agarres normales.

Los *Desperation Moves* triplican su interés añadiendo una característica que es original a este capítulo de la saga. Ahora estos movimientos tienen una versión *Super*, más espectacular, más poderosa, más mejor, a la que solamente se puede acceder cuando se tiene la barra de vida parpadeando en rojo y el *POW* cargado (*y Júpiter alineado con Saturno*). Realmente añaden mucho interés al juego y son dignos de ver.

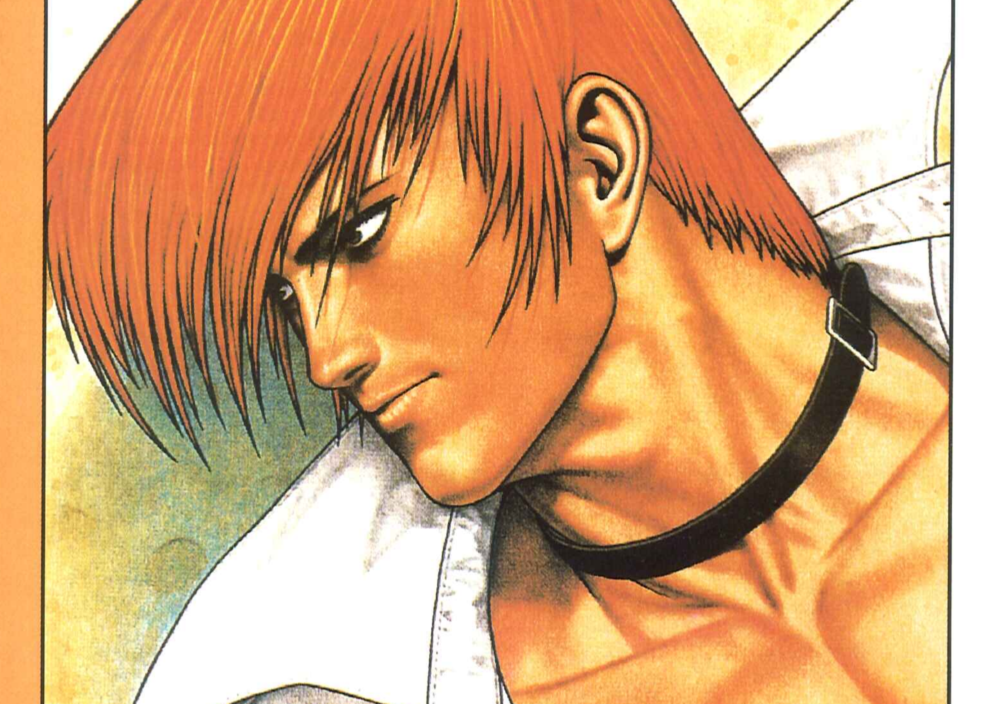
Detalles menores de esta versión son algunos como que las chicas del ***Art of Fighting*** ya no pierden la ropa cuando son vencidas mediante un ataque especial (*Ohhhhh ^o^*), que los movimientos restan menos vida que en el ***'95*** (cosa que se agradeció, puesto que los combates en la anterior versión eran, no rápidos, sino fugaces en manos de dos jugadores que supieran combinar) y que la burla se puede efectuar mucho más rápido, de forma que es prácticamente imposible cargar la barra de *POW* si el luchador contrario está libre.

Mi opinión sobre la "reforma" de este ***King of Fighters*** es muy positiva. El nuevo método de lucha favorece el combate cerrado y ofensivo, los *combos* se convierten ya en un apartado importante, y si se quiere triunfar realmente hay que aprender a dominarlos. La nueva dificultad de cargar la barra de *POW*, el hecho de que no exista la esquiva estática y el añadido de los saltos cortos a la mecánica del juego invalidan las estratagemas defensivas, lentas y engorrosas que utilizaban los jugadores de esta calaña en el ***'95***. Se crea un combate dinámico, fluido, rápido y entretenido que es, se mire por donde se mire, un adelanto inmejorable respecto a su predecesor, y una promesa de diversión para la saga.









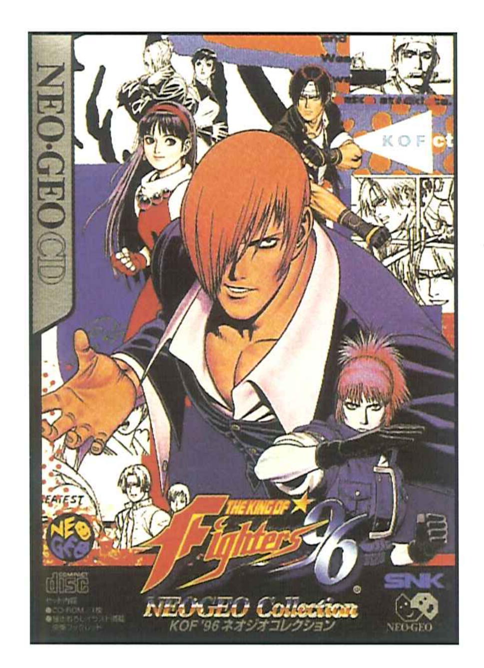
Se realizaron de este título adaptaciones para otros sistemas como **Playstation** (se trata del peor ***King of Fighters*** programado para esta consola; animaciones toscas y cargas lentas...), **Saturn** (cargas moderadas, todas las animaciones y jugabilidad del original) y **Gameboy** (una conversión sorprendente, aunque con la plantilla de luchadores muy recortada; es divertido y todo lo fiel que puede ser una conversión atada a estas limitaciones técnicas).

SNK mira cómo está quedando el edificio que empezó dos años atrás, y sonríe. La leyenda continúa.

Tsuki o miru tabi omoidase

IorI
IorIYagami@worldonline.es





El ***King of Fighters '96 NEO·GEO Collection*** se presentaba como un CD que se vendía por separado del juego y que contenía interesante información y curiosidades del ***King of Fighters '96***.

Lo primero que encontrábamos al poner el juego y aparecer el menú eran las no muchas opciones que éste ofrecía, y que eran: *Game Intro*, *Character Profile*, *Command List y Sound Play*. De esta última opción no hay mucho que comentar, pues era un simple *sound test* en el que podíamos escuchar todas las músicas del juego, leer comentarios sobre éstas y ver diversas galerías de imágenes mientras lo hacíamos.

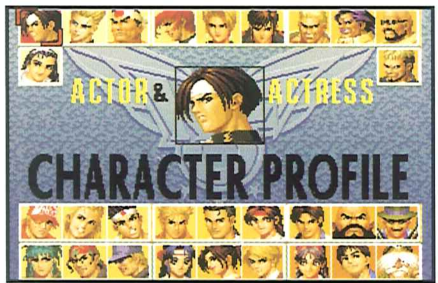
La opción *Game Intro* nos daba a elegir entre dos opciones más: *Opening Demo* y *Official Story*. La primera de ellas nos mostraba la *intro* del ***KOF'96*** sin diferencia alguna. La segunda opción ya tenía más interés, y como su nombre indica, nos mostraba a base de textos y algunas imágenes la trama argumental que envuelve el juego en cuestión. Situándonos en la opción *Official Story* y pulsando arriba o abajo podíamos acceder a otra, llamada *Inside Story*, y que narraba la parte 'oscura' que rodeaba este torneo como parte inicial de la trama *Yamato no Orochi*. Ambas opciones estaban sólo en japonés, al igual que el resto del CD, ya que éste no fue más allá de tierras niponas.

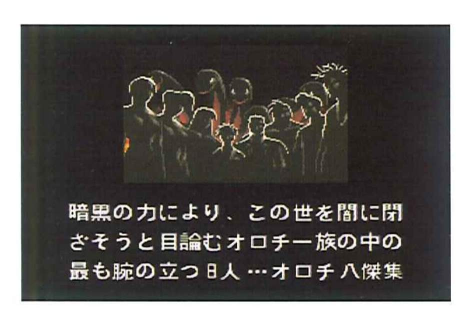
La opción *Character Profile* nos llevaba a la pantalla de selección de personajes (*Chizuru* y *Goenitz* incluidos) para que eligiéramos a uno de éstos y pudiésemos ver su 'ficha personal' con una completa lista de detalles del personaje. Esta opción era muy curiosa porque cada vez que pulsábamos en un dato, el personaje en cuestión lo leía, añadiendo lo que quisiese añadir, y con un dibujo de su cara que acompañaba perfectamente la voz con los movimientos de su boca. Además podíamos elegir la opción *Actor* que nos llevaba a un menú donde podíamos ver que otros personajes doblaba el que hacía las voces de ése (si es que hacía más) así como escuchar una grabación de alguna voz del personaje no definitiva, en la que el doblador se equivocaba o se reía, algo que era ciertamente curioso.

Si escogíamos *Command List* podíamos elegir a un personaje para ver una completa lista de ataques de éste. Después podíamos (mas bien debíamos) hacer un combate para practicarlos, siempre en el escenario del *Hero Team*, siempre con su música, siempre contra el mismo personaje que llevábamos, siempre contra la máquina y encima sin barras de vida, hasta que se acabara el tiempo. ¡No fuese que jugásemos demasiado! Si ya tenias el juego te daba lo mismo, pero si no parecía una '*demo*' de éste para que te lo comprases...

Este CD era bastante curioso e interesante, pero lo sería más si te permitiese jugar al juego. El hecho de no hacerlo (los combates de la *Command List* eran demasiado pobres) era algo estúpido ya que el CD incluía todos los personajes y todas las pistas de audio del juego original. Esto le quitaba bastante aliciente, pero siempre podías pasarte un rato mirando las galerías y escuchando a los personajes describirse a si mismos. Hubiese sido interesante que viniese de 'regalo' con el CD del juego, pero al no ser así, y debido a la poca facilidad para encontrarlo por estos lares, este CD se convierte en, como la coletilla ***Collection*** indica, solo para coleccionistas ^_^.

Devilken
devilken@correoweb.com













NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE DE TODO...

Loading Web

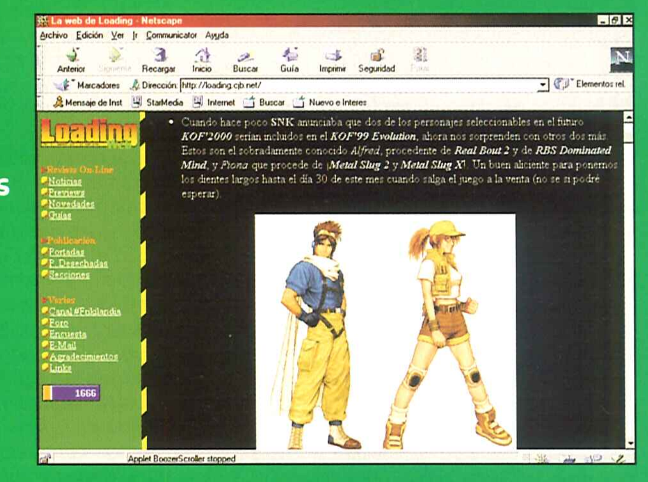
NOTICIARIO INDEPENDIENTE SOBRE VIDEOJUEGOS

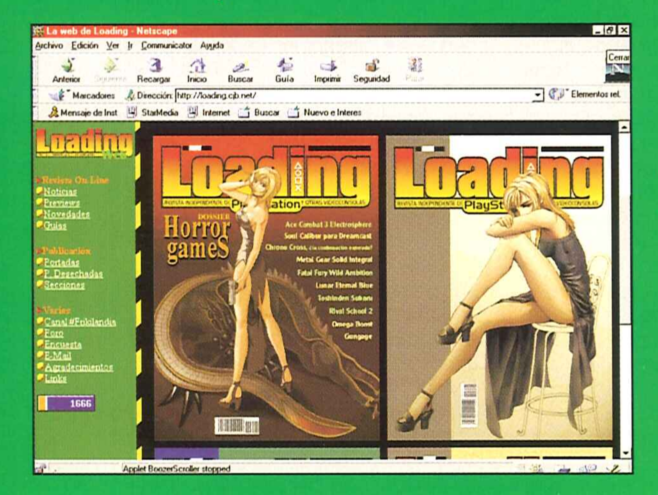
http://loading.cjb.net



Tomando como base nuestra publicación, se ha creado una web no oficial destinada a ofrecer una visión imparcial sobre el mundo de los videojuegos. Loading Web tiene como finalidad llegar hasta el público que, como vosotros, lectores habituales, busca algo más...

En ella podréis encontrar una sección de noticias de actualidad, acompañadas por reportajes de los juegos más interesantes del mercado de importación que han aparecido, o tienen fecha próxima (no se tratan de los mismos artículos que aparecen en la revista).





Además, podréis ver antes que nadie las portadas de todos los números aparecidos y los que estén en desarrollo, así como un repaso a las cubiertas desechadas.

¡Ah! Si eres de los que adoran la interactividad, puedes rellenar la encuesta o participar en el foro abierto...













Esta edición del torneo más famoso de **SNK** mezcla las virtudes de sus antecesores con unos pocos ingredientes nuevos, agita la mezcla y obtiene el cóctel más sabroso.

SNK ponía punto y final a la saga de *Yamato no Orochi* con este juego, y lo hizo de una forma inmejorable. La compañía de *Osaka* puso toda la carne en el asador para ofrecernos un título perfecto a todos los niveles, una obra maestra que hoy muchos consideran como el cenit de la saga, el mejor ***King of Fighters***. Razones no les faltan.

Los 460 *megabits* que ocupa este juego están exprimidos al máximo para ofrecernos una calidad técnica impresionante. Tras, sin lugar a dudas, la mejor *intro* de toda la saga, y a lo largo de todo el juego, encontramos un acabado gráfico impecable, con *sprites* mejor animados y mayor colorido. Las músicas no eran de cada equipo, sino de cada personaje, así que había combates en que en lugar de oír música sólo escuchábamos el sonido ambiental del escenario, algo que no debió gustar mucho porque no volvieron a hacerlo. Pero para los que si tenían música, encontramos una banda sonora con una composición excelente (*escuchad el tema del equipo de Orochi, es g-e-n-i-a-l*), mi favorita de la serie.

En el apartado jugable, y comenzando por los luchadores, tenemos algunos cambios: desaparecen en esta versión *Geese Howard, Wolfang Krauser, Mr.Big, Kasumi Todo, Vice* y *Mature*. En cambio tenemos las siguiente incorporaciones: *Chizuru Kagura* se une a la causa en el equipo de las heroínas; *Billy Kane* retorna con dos conocidos de la saga ***Fatal Fury***: *Blue Mary* y *Ryuji Yamazaki* formando el *KOF'97 Team Special*; un grupo nuevo hace su aparición, el *New Face Team*, compuesto por *Chris*, *Yashiro Nanakase* y *Shermie*, estos sufren una transformación cuando, a las puertas del final, precisan conseguir energía de combate para *Orochi* y pasan a ser el *Orochi Team*, formado por los poderosos "*alter-ego"* de cada uno de ellos y que son seleccionables mediante un truco; aparecen también dos entradas solitarias, que no encajan en ningún grupo, se trata de *Iori Yagami*, que se ha quedado sin compañeras de grupo en un ataque de rabia cuando no le pasaron el mando a distancia de la tele, y de *Shingo Yabuki*, un admirador y compañero de instituto de *Kyo* que vio luz y dijo: "voy a ver que hay ahí" y que vive obsesionado con la idea de dominar el fuego como su *senpai*, llegando al punto de chiscarse los dedos hasta que se le quedan carbonizados. También hay otras dos entradas solitarias, accesibles mediante otro código, contra las que lucharemos antes del equipo de *Orochi* y que son *Orochi Iori* y *Orochi Leona*, atacados de los nervios después de ver un programa de *Leticia Sabater*. También podemos jugar con el *Kyo* del ***King of Fighters'95***, pulsando *Start* mientras lo escogemos. El enemigo final de esta versión es, por si no lo habíais adivinado ya, *Orochi*, un individuo mu poderoso y mu malo, pero realmente estúpido.

Pasemos a los cambios en el sistema de combate. **SNK**, para dejar contento a todo el mundo, incluyó dos modos de juego en esta versión: el *Extra* o basado en los dos primeros ***King of Fighters*** y el *Advanced* o basado en el ***King of Fighters '96*** con algunos añadidos. El modo *Extra* contiene todo lo que hizo asque... digo todos los detalles de las dos primeras partes: esquiva estática (aunque no existe la posibilidad de golpear en mitad de ella), barra de *POW* cargable a voluntad, correr dando saltitos (puaj) y la posibilidad de realizar *Desperation Moves* con la barra parpadeando en rojo. El modo *Advanced*, en cambio, contiene del ***King of Fighters'96*** la esquiva rodante, correr como Diox manda, poderse soltar de las presas y el salto corto. Las novedades añadidas al modo *Advanced* tienen un nombre propio: *Stocks*. En el modo *Advanced* un luchador no puede cargar su barra de *POW* alegremente, sino que debe rellenarse mediante la realización de ataques especiales o normales que impacten o recibiendo golpes. Cuando una barra de *POW* se llena, tendremos que una bolita verde aparecerá en una de las tres casillas situadas a la derecha de la barra de *POW*; es un *stock*, se pueden tener hasta tres y se pasan de luchador a luchador (con algunas matizaciones, ver más abajo). Un stock se canjea por un *Desperation Move*, por una esquiva en mitad de la guardia, por una *contra* o *Max Counter* (novedad de esta versión, interrumpe la guardia tumbando al oponente y quitándole un poco de vida) o por un *POW* normal. Si lo canjeamos por un *POW* y disponemos de otro *stock*, podremos emplearlo para realizar un *Super*

Desperation Move como si tuviéramos la vida en rojo en el modo *Extra*.

Común a los dos modos, tenemos la posibilidad de cubrirnos en el aire, tal y como sucedía en la anterior entrega, pero cuidado, porque en esta ocasión este tipo de guardia no funciona contra los *Desperation Moves*.

Los *combos*, esas maravillosas y espectaculares secuencias de golpes, se ven muy mejorados aquí, ya que, un congelamiento del juego (con un bonito destello azul o rojo) a la hora de realizar *Desperation Moves* consigue que éstos devastadores movimientos puedan ser combinados fácilmente. Una gozada.

Ahora sí, nos toca hablar del sistema de interacción entre personajes que incorpora el ***King of Fighters'97***. Como ya he dicho, los miembros de un equipo se pasan los *stocks* entre ellos, pero, en función de cómo se lleven pueden pasar los *stocks* y regalar uno más, pasar simplemente los *stocks* o no pasar ningún stock. Para saber cómo se llevan tus personajes, mantén pulsado el botón C encima del luchador en la pantalla de selección de equipo o de orden para que te indique cuál es su relación con el anterior luchador. Una cara sonriente indicará la primera posibilidad, una neutral la segunda, y una enfadada la última. El estado de ánimo de los miembros de tu equipo también influye en la asistencia a la hora del aturdimiento o de las presas, que lo sepas. Lo más normal es que entre personajes de un equipo pre-hecho haya buen rollo, aunque no siempre es así.

En cuanto a línea argumental, ***The King of Fighters'97*** es el mejor título de toda la saga. Tiene un desarrollo de combates acorde con la historia, contiene multitud de finales con incidencia sobre el argumento principal y, en muchos de estos finales, ni siquiera se trata de equipos preestablecidos, sino que tú puedes escoger personajes de aquí y de allá y encontrarte con que has formado un equipo que tiene una secuencia final propia. El verdadero desenlace de la saga de *Yamato no Orochi*, con el dramático enfrentamiento entre *Kyo* e *Iori,* se obtiene con un grupo de este tipo, más concretamente el *God's Caliber Team*, formado por *Kyo*, *Iori* y *Chizuru*.



Así pues, ***The King of Fighters'97*** es un título mágico. Es bueno a nivel técnico, es bueno a nivel argumental, y es genial a nivel de jugabilidad y de combates. Es un título perfecto, y, aunque en versiones posteriores varias de estas cualidades hayan sido superadas, ninguno de sus sucesores está tan equilibrado en todos sus aspectos como este capítulo de la saga. Si, sin temor a que se me caigan los anillos podría afirmar que ***The King of Fighters'97*** es, proporcionalmente, el mejor ***King of Fighters*** de la historia.

Para este título se realizaron conversiones en **Playstation** (conversión bastante mediocre), **Saturn** (buena conversión, aunque con cargas pesadas y un pelín lenta) y **NeoGeo Pocket** (***KOF R-1***, divertidísimo e increíblemente fiel).

SNK sigue con su obra, los cimientos están fijos, los planos seguidos a rajatabla, y los materiales son de la mejor calidad. ¿Quién podrá hacer temblar ahora al coloso ***King of Fighters***?

Tsuki o miru tabi omoidase.

Iorl
IorlYagami@worldonline.es













The King of Fighters Kyo vio la luz en Japón el 27 de agosto de 1998 de la mano de **SNK** y su filial **Yumekobo**, aunque realmente quien se encargó de su desarrollo casi al completo fue esta última, aportando **SNK** sus personajes, y algunas músicas.







Centrándonos en la trama, toda la historia se centra en los hechos sucedidos entorno al torneo **KOF'97**, pero con algunas variantes y añadidos.

Estamos en 1997, *Kyo Kusanagi* ha perdido todo espíritu de lucha después de ganar el torneo del año pasado, pero hay personas que no quieren que *Kyo* pierda su espíritu combativo.

Un día lluvioso, paseando por el parque *Kyo* se encuentra con su eterno rival, *Iori Yagami*, después de intercambiar unas palabras entre ellos, a *Iori* le entra el *disturbio de la sangre*, un mal que lleva arrastrando toda su familia desde hace generaciones, concretamente desde los tiempos en que la familia *Hasshaku* (también conocida como *Hakkeshu*) hiciera un pacto de sangre con la de *Orochi*, creando así un nuevo clan bajo el nombre de *Yagami*. En medio de este ataque, *Iori* deja maltrecho a *Kyo* hasta que vuelve a la normalidad y se marcha, prometiéndole que volverán a encontrarse, dejándole antes de irse una pregunta: ¿Cuál es la verdadera razón por la cual lucha *Kyo*?.

Han pasado unos días y ahora faltan 31 para que se celebre el nuevo torneo ***King of Fighters***. *Kyo* es invitado automáticamente al torneo por ser el ganador de la edición del año pasado.

Mientras dormía en la terraza de su colegio, *Kyo* es despertado de su sueño por *Yuki* (su novia), la cual le recuerda que le queda un mes para buscar a dos personas que quieran formar un trío con él para el torneo. Y aquí es donde empieza su aventura. Como no todo el mundo simpatiza con el último descendiente de los *Kusanagis*, éste tendrá que ganarse su amistad de diversas maneras dependiendo del personaje, por ejemplo tendrás que ayudar a *King* a encontrar a su hermano pequeño que se ha perdido, o luchar contra *Joe* en un combate amistoso y derrotarle. Otros personajes como *Iori* o *Yashiro* son más difíciles de conseguir.

A lo largo de la aventura se nos irán revelando secretos que antes desconocíamos, como el porqué de la asociación de *Yamazaki* y *Yashiro*, la investigación en un hospital del mal que acusa a *Leona* (que no es otro que el mismo *disturbio de la sangre* o *Riot* que padece *Iori* antes de pasar a estado *Orochi*), o la misteriosa chica que posee los mismos poderes que la familia *Yagami*.

Uno de los momentos más emotivos de todo el juego se lleva a cabo cuando *Kyo* recorre medio mundo para dar con *Yuki*, la cual ha desaparecido en circunstancias misteriosas. Al final *Kyo* la encontrará, luchará contra los supuestos secuestradores (adivinad quienes son) y aprenderá el *Kusanagi no Kenda* (o "*El golpe de Dios*") para rescatarla, aprendiendo así su razón para luchar: proteger a los seres queridos.

Cuando *Kyo* encuentra su razón para luchar se decide por fin a participar en el torneo; es entonces cuando *Saisyu Kusanagi* (el padre de *Kyo*) le nombra oficialmente su sucesor al frente de los *Kusanagis*.

También harán acto de presencia todos los personajes de los anteriores ***King of Fighters*** (a excepción de *Rugal Bernstein*, que se supone que está muerto) y otros nuevos para la ocasión, como *Souji Kusanagi*, que no es otro que el primo que tiene *Kyo* en Tokyo; *Aoi*, la misteriosa hermana de éste o los hermanos *Sendou*: *Kyoji, Syota y Junk*, los cuales poseen los mismos movimientos que los *Kyokugenryu* (*Ryo, Robert* y *Yuri*). El juego finalizará de la misma forma que en el ***KOF'97***, cuando derrotemos a *Yamata no Orochi*, variando el final dependiendo de la cantidad de personajes que hayamos conseguido.

La acción se desarrolla sobre un mapa de donde estemos en ese momento. Entre los 7 lugares a visitar se encuentran Osaka (como no) y Tokyo en Japón, *Southtown*, California y Méjico en América, y China y Corea en Asia. Podremos desplazarnos por el mapa a una zona que queramos visitar; uno de los sitios que podremos visitar es el *Neo Geo Land* (el paraíso en Japón para los

fans de ***SNK***) que está en Osaka.

De poco servirá aprendernos de memoria donde está cada personaje, ya que la máquina se encarga de repartirlos de forma aleatoria en cada partida, a excepción de los encuentros importantes, como el encuentro con *Aoi*, por ejemplo.

Dispondremos de 30 días (no reales) para encontrar el máximo de personajes posibles y hacer amistad con ellos, de lo contrario nos veremos casi solos para afrontar la nueva edición del torneo.

Cuando nos encontremos con alguien la pantalla cambiará a la típica escena de hablar "al estilo ***Tokimeki***", en donde muchas veces se nos dará a elegir entre varias opciones, las cuales casi siempre tendrán vital importancia en el transcurso de la aventura.

Cuando nos llegue el turno de luchar, cosa que por lo general lo haremos solos, y a menudo contra tres adversarios, se dará paso a una pantalla con un aspecto similar al de los ***KOF*** de lucha, pero nada más empezar el *round* aparecerá un menú con multitud de opciones. Dependiendo de la dirección o botón que pulsemos el personaje hará una cosa u otra, y podremos introducir hasta 3 comandos antes de empezar la lucha. Como los 2 personajes no pueden atacar a la vez, ganará el comando que más rápido se pueda ejecutar, por ejemplo, si *Terry* hace un *Power Geyser* y *Andy* un *Hishouken* ganaría *Andy* por velocidad. También influye mucho la distancia respecto al adversario (*Goro*, por ejemplo, si no está cerca poco puede hacer contra *Iori*) y la barra de poder, la cual, si no está lo suficientemente llena, no podemos hacer casi nada. Pero no solo podremos atacar, también podemos recargar la susodicha barra, esquivar, intimidar al contrario o ganar coraje (y por lo tanto velocidad) y avanzar y retroceder, además de alguna variante de estos últimos. Algunos personajes como *Kyo* pueden realizar combos de hasta 3 golpes, para dar un poco de variedad a las batallas.

En el aspecto sonoro, decir que encontraremos casi todas las melodías de los anteriores ***KOF***, algunas de ellas remasterizadas y otras totalmente nuevas. Mención especial se merece la "batalla" que se libra en el karaoke entre *Kyo* e *Iori*, donde *Kyo* cantará "*Pieces*", y por su parte *Iori* hará lo propio con "*Never lose my way*". Todo sea por ganar al rival en algo.









Uno de los grandes misterios (para los que no sepan japonés) de ***The King of Fighters Kyo*** es el por qué *Iori* siempre está buscando camorra en los momentos más inoportunos. Pues la solución es bien sencilla: *Iori* sabe que se presentará en solitario al torneo, y prefiere que *Kyo* haga lo mismo. A consecuencia de esto *Iori* atacará a todos los amigos que tenga *Kyo* en ese momento, preferiblemente los que más amistad tengan con él. Es inevitable encontrarse con *Iori* alguna vez que otra; es más, si lo evitamos al final nos encontraremos con que casi nadie quiere hacer equipo con *Kyo*. La clave está en fijarse en la cara del personaje al que *Iori* se dispone a atacar, además del sitio en que se encuentra. Esta escena se puede ver cuando sale la pantalla de la luna advirtiendo que *Iori* ya hace de las suyas.

En resumen, ***The King of Fighters Kyo*** es un juego altamente recomendable para todos los incondicionales de la saga ***King of Fighters***. Al resto les digo que antes de juzgarlo mal que prueben a jugarlo.

Real Yagami
realyagami@yahoo.com





Estamos ante una versión fuera de la línea argumental de la serie, que mejora y equilibra todas las anteriores partes para ofrecernos un juego ENORME en todos los aspectos.









Mientras en las altas esferas de **SNK** se fraguaba lentamente el argumento y la mecánica de la siguiente etapa de la serie, se nos puso un apetitoso caramelito en los salones para que fuéramos abriendo boca. Se trataba del ***King of Fighters'98***.

El ***King of Fighters '98*** es un juego en el que, desde el punto de vista conceptual, no se han vertido demasiadas ideas. No tiene ninguna novedad realmente destacable respecto a los anteriores títulos, pero le sobra calidad en cantidades industriales.

Nos encontramos ante el juego más grande de la historia de la **Neo-Geo**, 683 *Megas* de auténtica locura (*me acuerdo cuando la especificación Pro-Gear fijaba el límite en 330, hehe*) y uno de los primeros en utilizar el formato *Giga Power Support*, un sistema que permitía manejar a la **Neo-Geo** juegos enormes de una forma fugaz.

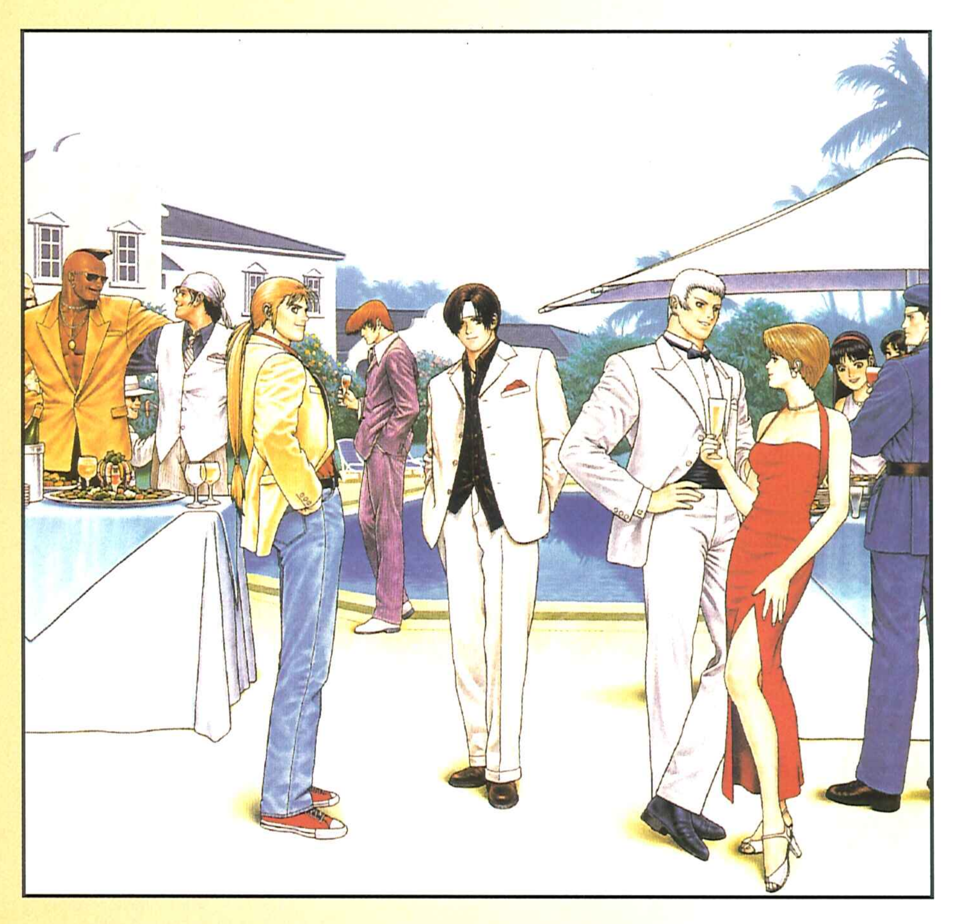
Todos estos megas de capacidad se reflejan en 7 escenarios inmensos y detallistas, cerca de 40 músicas (Geniales en su mayoría, escuchad los temas de *Chris* u *Omega Rugal*), 51 personajes repletos de cuadros de animación, la segunda mejor *intro* de la saga y multitud de pequeñas imágenes para suplir la secuencia final de la que, lógicamente puesto que no tiene línea argumental, carece esta parte.

Este juego recoge TODOS los luchadores de las anteriores versiones a excepción del equipo de los jefes (*Geese, Krauser y Mr.Big*), *Eiji Kisaragi*, *Kasumi Todo*, *Orochi Iori* y *Orochi Leona*. Los equipos de la anterior versión se mantienen y se nos ofrecen algunos nuevos: el equipo de los padres, formado por *Heidern*, *Takuma Sakazaki* y *Saisyu Kusanagi*; el equipo de los USA retorna también, con los conocidos *Lucky Glauber, Heavy D!* y *Brian Battler*, *Iori Yagami* recupera su grupo original con *Vice* y *Mature* como nuevas; en entradas solitarias tenemos a *Shingo Yabuki* (*que nadie le quiere en su equipo*) y a *Rugal Bernstein* (*que no quiere a nadie en su equipo*), este último completamente rediseñado, ofreciendo un aspecto inmejorable. Por si estos 38 luchadores fueran pocos, en este juego existe la posibilidad de jugar con versiones alternativas de algunos personajes simplemente pulsando el *Start* mientras se escoge al luchador. Los personajes que tienen esta característica son: *Kyo* (estilo del ***King of Fighters '95***); *Terry, Andy, Joe, Mai* y *Billy* (estilo ***Fatal Fury Real Bout 2***); *Ryo, Robert* y *Yuri* (como en el ***King of Fighters '94***); *Yashiro, Shermie* y *Chris* (en su versión *Orochi*); y, por último, *Rugal*, que pasa a ser *Omega Rugal* (solamente en la versión consola). Así pues, tenemos la friolera de 51 luchadores. Como para aburrirse.

Empecemos por los cambios a nivel de juego, que realmente son pocos. Estos se centran en algunas variaciones en el sistema de *POW* y unas modificaciones menores. Empezando por los cambios en el sistema de las barras de *POW* tenemos que, en el modo *Advanced*, ahora un personaje puede tener de 3 a 5 *stocks* dependiendo de dónde lo coloques, es decir, tu primer luchador tendrá hueco para 3 *stocks* de máximo, el segundo para 4 y el último para 5. También hay que darse cuenta de que realizar *Super Desperation Move* ahora cuesta un *stock* y la barra de *POW* que tienes cargada, así que olvídate de hacer 2 *Super Desperation Moves* seguidos, porque ahora tendrás que volver a cargar el *POW* entre ellos. El modo *Extra* también ha sufrido un pequeño cambio, y es que la barra de *POW* es más pequeña cuanto más cerca de tu último luchador te encuentres; así tenemos que el tercer luchador de tu grupo tendrá cuando salga una barra tamaño *mini* que se carga en unos míseros 4 segundos (*no veáis que dolor de cabeza dan algunos combinando esta característica con las contras...-_-*).

En cuanto a otro tipo de modificaciones en el sistema de juego, estas radican sobre todo en el modo *Extra*, que ahora permite realizar saltos cortos y el ataque durante la esquiva (sin posibilidad de comenzar un combo, no como en el ***King of Fighters'95***).

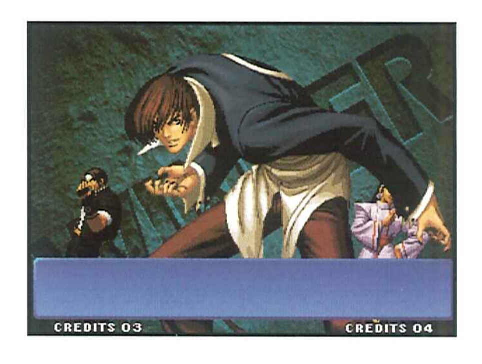
El único punto realmente innovador de esta versión es la pequeña casilla con una interrogación que hay en la pantalla. Si cuando estás eligiendo luchadores, pulsas











esta celda, el resto de miembros de tu equipo serán aleatorios en cada combate, o sea, de forma dinámica cada enfrentamiento te dará un equipo distinto, y esto es algo realmente impagable, sin duda el método más divertido de echar combates o jugar contra la máquina, y el mejor sistema para convertirte en un experto del ***King of Fighters'98***.

En este juego también existe el sistema de relaciones entre miembros para decidir la asistencia en el combate o el paso de *stocks*, pero funciona de manera algo diferente. Ahora para saber el estado de ánimo de los personajes deberás pulsar *Start* en la pantalla de selección del orden de tu equipo. Tienes que tener en cuenta que ahora no se indica que tal se lleva un luchador con otro, sino que tal tiene el día. Y sí, esto es así porque el carácter de los luchadores cambia cada día (aunque en la versión doméstica es fijo). Cuando un luchador tiene el día alegre (*Hoy es un día de esos...*) pasará al siguiente combatiente todos sus *stocks* más uno de regalo y ayudará en todo lo posible a su compañero; si lo tiene neutral pasará sus *stocks* de manera normal, y participará cuando le apetezca; y si lo tiene malo, pasará sus stocks, pero quitándole uno, y no saldrá ni a tiros a ayudar. Algunos personajes ya podían estar contentos o enfadados, que no saldrían a ayudar ni a patadas, como *Rugal* o *Iori*.

Hay que destacar que ahora los golpes quitan todavía menos que en el ***King of Fighters'97***, de forma que los combates se hacen más largos e intensos.

El desarrollo argumental del juego no existe, lógicamente, puesto que muchos de los luchadores de la plantilla deberían de estar muertos y bien muertos. Aún así, jugar contra la máquina tiene su atractivo, para conseguir ver las imágenes que aparecen al final. Pero cuidado, que si juegas demasiado bien, el excelso *Shingo Yabuki* en persona te retará a un combate...:P. Hay multitud de equipos que tienen una imagen específica al final del juego. Aparte de los preestablecidos nos podemos encontrar equipos tan absurdos como el equipo de las gorras (*Lucky*, *Clark* y *Terry*), el "Comando Ché"(*Choi*, *Chin* y *Chang*), y montones de combinaciones hilarantes para todos los gustos.

En ***The King of Fighters'98*** los luchadores alcanzan su mayor equilibrio de toda la saga; esto se refleja en unos combates llenos de competitividad y espectacularidad. El hecho de que los golpes quiten tan poco también ayuda a la acción del combate y, sin temor a equivocarme, este es el ***King of Fighters*** más orientado a echar combates a personas de los que existe, y el más divertido para ello.

Las conversiones de este título fueron para **Playstation** (conversión bastante mala, con largos tiempos de carga, y recortes drásticos en el numero de *frames* por personaje y en la calidad de los *samples*), **Dreamcast** (***King of Fighters '99: Dream Match Never Ends,*** que reflejaba perfectamente el *arcade* original y con mejoras gráficas) y **NeoGeo Pocket** (***KOF R-2,*** una maravilla para llevar a todas partes).

Imponente, ***King of Fighters*** observa desde las alturas a las pequeñas sagas que lo rodean. La leyenda está consolidada ya, y tendrá que pasar mucho para que alguien desluzca su tremendo éxito.

Tsuki o miru tabi omoidase.

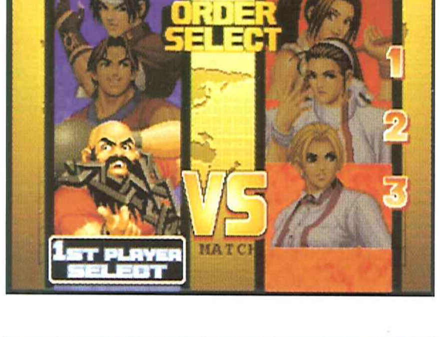
Iorl
IorlYagami@worldonline.es



Primera entrega mejorada de la saga para la última consola de Sega









La esperada conversión del ***King of Fighters'98*** para **Dreamcast** vio la luz el 24 de junio del pasado año bajo el sobrenombre de ***Dream match 1999***, diez meses después de su salida en su versión arcade. La espera fue larga, pero la información que se iba publicando acerca del juego mantenía vivo el espíritu del futuro comprador por adquirirlo. En un principio se dijo que incluiría hasta nueve personajes nuevos, exclusivos para la versión **Dreamcast**; los escenarios estarían en 3D, y se añadiría la posibilidad de conectarlo a la **Neo-Geo Pocket**.

Pues bien, llegó el día de salida y hubo sorpresa y desilusión a partes iguales. Por un lado se mantenía toda la esencia de la *coin-op* original, respetando al máximo todas las animaciones y añadiendo una mayor facilidad a la hora de realizar los movimientos (eso contando con que no juegues con el pad de **Dreamcast**, que se maneja fatal para este tipo de juegos).

Como añadidos más significativos podemos remarcar el atractivo de la nueva intro al más puro estilo anime. Durante los más de dos minutos que dura podremos contemplar como *Iori* y *Kyo* se rompen los piños, averiguaremos la marca de cerveza que bebe *Leona*, y se nos presentará a todos los personajes del juego, aunque a algunos solo se les dedica un fotograma, como a *Billy*.

Siguiendo con los extras, también es de señalar el acertado uso de transparencias en muchos ataques especiales y en las sombras que se producen al realizar un salto largo o al rodar.

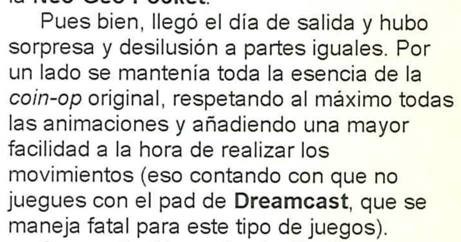
Como ya se anunció, los escenarios en 2D pasaron a mejor vida dando paso a las 3D. Algunos escenarios como el de *Blacknoiah* (el de *Rugal*) ganan bastante con el cambio, pero si comparamos el triste escenario de la calle en Japón con los coches con el de su homónimo en 2D la cosa cambia mucho; ni siquiera está el movimiento de los coches pasando de un lado a otro de la pantalla.

Quizás el que fuese el mejor regalo que se le pudiese dar a todo fan de **SNK** en ese momento, era el poder ver ilustraciones inéditas y exclusivas de los futuros nuevos personajes del, por aquel entonces, futuro ***KOF'99***. Para conseguir estas ilustraciones se podía (y se puede) seguir uno de estos dos métodos: mediante la conexión vía cable con el ***KOF'R-2*** de **Neo-Geo Pocket** traspasando los puntos que hayamos adquirido en éste al de **DC**, o bien adquiriendo puntos en el propio juego. Cada personaje puede adquirir hasta un máximo de 100 puntos. Esto multiplicado por 38 personajes nos da un total de 3800 puntos, que es la puntuación que hay que alcanzar para llegar a ver todas las ilustraciones. Los puntos se consiguen jugando con cada personaje. El proceso para adquirir puntos es lento, la manera más rápida de conseguirlos es pasarse continuamente el modo *survivor*, mucho mejor si es en modo *hard* (*start* + A para seleccionarlo).

En contrapartida a todo esto, y como ya habréis podido deducir, no se incluyó ni un sólo personaje nuevo, y eso que le añadieron la coletilla de "***Dream match 1999***", lo cual causó confusión en una parte de los usuarios, que llegaron a confundirlo con la verdadera entrega correspondiente a 1999. Fue un gran fallo de **SNK** el no incluir algún personaje extra o algún modo de juego nuevo que añadiese un aliciente a la hora de comprar el juego. Si lo comparamos con las entregas de **Neo-Geo CD** y **Playstation** observaremos como la galería de ilustraciones ha desaparecido en **Dreamcast**, un detalle que se nota.

Pero no os confundáis, ***The King of Fighters' DM 1999*** sigue siendo un ***King of Fighters*** con todo lo bueno que ello conlleva, así que si tenéis una **Dreamcast** y queréis tener la máquina en casa no sé a que estáis esperando para adquirir este juego.

Real Yagami
realyagami@yahoo.com











Nos encontramos ante el **King of Fighters** más esperado de la historia. ¿Cumplió **SNK** las expectativas de sus seguidores?

Cuando por fin el juego salió, y nos pudimos dejar de hacer imaginaciones para enfrentarnos a la realidad, las páginas *web* de noticias del tema estaban colapsadas; todo el mundo quería conocer al nuevo hijo de la saga de lucha más famosa de **SNK**.

Quizá fue la expectación que despertó, las esperanzas que suscitó, y los rumores que generó lo que provocó que este juego haya dejado un sabor de boca un pelín agrio al fanático medio del ***King of Fighters***. Vamos a analizarlo con calma.

SNK anunció una gran reforma en este título, que en realidad no fue tan grande, pero que es importante y nos mantendrá bastante ocupados explicándola. Empecemos por los cambios en los equipos participantes que, debido a las nuevas normas del torneo, ahora están formados por 4 luchadores. *Kyo* desaparece después del combate con *Orochi*, y *Goro* se va a buscar novia por el Universo, lo cual deja a *Benimaru* compuesto y sin equipo, cosa que se arregla cuando dos misteriosos participantes entran en él; se trata de *K'*, el nuevo protagonista, y *Maxima*, un tipo hecho de retales cibernéticos con unas patillas que envidiaría el mismo *Elvis*. Para completar el aforo, *Shingo* consigue por fin acoplarse y entrar dentro de un grupo. Reprimiendo sus impulsos de pegarse un tiro, *Benimaru* apechuga con lo que le ha tocado y entra en el torneo dispuesto a demostrar que es más guapo y más fuerte que *Kyo*. El equipo de ***Fatal Fury*** ve como *Mai* se les une aprovechando la necesidad de formar equipos de 4, para desgracia del "pobre" *Andy*, que apostó dos chicles de pequeñito a que llegaría virgen a los 80 años. En el equipo ***Art of Fighting*** se mete papá *Takuma*, y el resto del grupo comienza a tener una extraña fijación con las lápidas... En el *Ikari Team* una chica muy mona y muy original armada con un látigo entra en el equipo; se hace llamar *Whip*. En el *Psycho Soldier Team* un clon de *Marco* llamado *Bao* con grandes poderes innatos hace su aparición, que coincide extrañamente con el "gatillazo" de las habilidades psíquicas de *Sie*. En el equipo de las chicas, *Chizuru* desaparece y *Kasumi Todo* y *Li Xiangfei* (del ***Fatal Fury Real Bout 2***) ocupan su lugar. Mientras, en el grupo de Corea, un antiguo compañero de *Kim*, *Jhun Foon*, entra para demostrarles a *Chang* y a *Choi* que "la letra con sangre entra", y por libre van dos clones de *Kyo*, que se han repartido sus movimientos y han creado algunos propios en un alarde de originalidad. Pero no creáis que *Kyo* y *Iori* han desaparecido del torneo, tan sólo van a su aire, accesibles mediante un truco que será posible realizar después de determinadas circunstancias. También podremos luchar contra ellos después del final en caso de tener determinada cantidad de puntos. El enemigo final de esta versión es un tipo que se hace llamar *Krizalid* y que, a pesar de todo lo poderoso y bruto que es, se trata de un clon de *K'*. También se mantiene la interrogación del ***King of Fighters '98*** para elegir aleatoriamente a los personajes..

Analicemos las variaciones en el sistema de combate. De los cuatro luchadores que escoges, tienes que seleccionar uno como *Striker*. El *Striker* es un luchador al que puedes llamar limitadas veces por combate; empiezas con 3 llamadas y te van dando una por cada luchador que pierdes. Dependiendo del personaje del que se trate, el *Striker* actuará de una manera o de otra. Algunos llenan vida, otros atacan al contrario, etc.

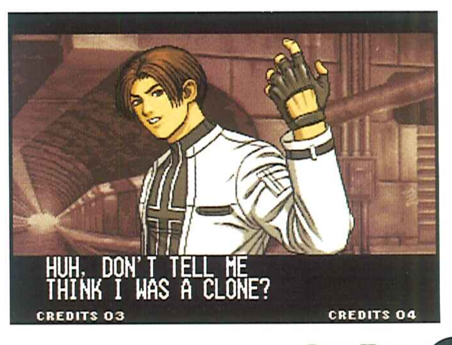
La esquiva ahora es una mezcla entre la estática del modo *Extra* y la rodante del modo *Advanced*, que además puede ser interrumpida con un ataque pulsando cualquier botón. Si se esquiva hacia atrás, inmediatamente después de retroceder, el personaje dará un pequeño salto y se situará en la misma posición que al realizar la esquiva; ideal para contraatacar por sorpresa, o para comerse unos piños legendarios. Esto puede ser cancelado mediante la realización de un movimiento especial en el momento justo antes de volver hacia adelante.

En cuanto al sistema de *POW*, tu barra se va llenando como en el modo *Advanced* del anterior título, y cuando se llena, un *stock* hace su aparición. Los *stocks* pueden ser utilizados igual que en anteriores versiones, excepto que no pueden cargar el modo *POW*. Para realizar un *Super Desperation Move* tendrás que tener al menos un *stock* y la barra de vida















parpadeando en rojo. Cuando dispones de tres *stocks* (el máximo en esta versión), puedes acceder a dos modos de cargar el *POW*: uno es el modo *Counter*, que te permite durante un tiempo realizar *Desperation Moves* de forma ilimitada (aunque se realizarán como en el **'96**, más lentamente, siendo más difíciles de combinar), poder cancelar los ataques en esquiva para realizar *combos* y, lo más importante: determinados movimientos especiales podrán interrumpirse para realizar *Desperation Moves*, creando unos *combos* dignos de ver. Durante este modo, parpadearás en rojo. El otro modo es el modo *Armor*, que te hará parpadear en amarillo y recibir menos daño de golpes, ningún daño por cubrirte de movimientos especiales, ignorar totalmente el dolor de los impactos (ideal para atacar tipo *Berserker*) y te dará un ataque en esquiva que tumba directamente al contrario; el modo *Armor* tiene aspectos negativos como que no puedes realizar *Desperation Moves* o que dura mucho menos que el modo *Counter*. Durante cualquier de estos dos modos, tus golpes quitan un tercio más de lo normal, y cuando expiren tu barra de *POW* desaparecerá por cerca de 15 segundos.

La línea argumental seguida en el juego decepciona un poco por su simplicidad y su pobre interés. Los finales son escasos y limitados a los equipos preestablecidos. Tan solo hay pequeñas variaciones en los grupos en los que se encuentren *Kyo* o *Iori*, o finales diferentes en el equipo de ***Fatal Fury*** y ***Psycho Soldier*** si vences a *Krizalid* con *Mai* y *Sie*, respectivamente.

Técnicamente el juego es muy bueno, ofreciendo una calidad gráfica insuperable, con un aspecto colorido y bonito, con algunos *sprites* antiguos redibujados o con animaciones nuevas, y con unos dibujos de calidad insuperable en los retratos de los luchadores (*Shinkiro, artista oficial del **KoF** y perpetrador de los dibujos de otras versiones ha metido menos su zarpa en esta edición. Ya podría tener como hobby cortarse las uñas con la podadora del césped...*). Tiene pocos fondos (tan solo 6), pero con bastantes detalles y variaciones. La música cambia un poco de estilo, pero algunas piezas siguen conservando su antigua calidad.

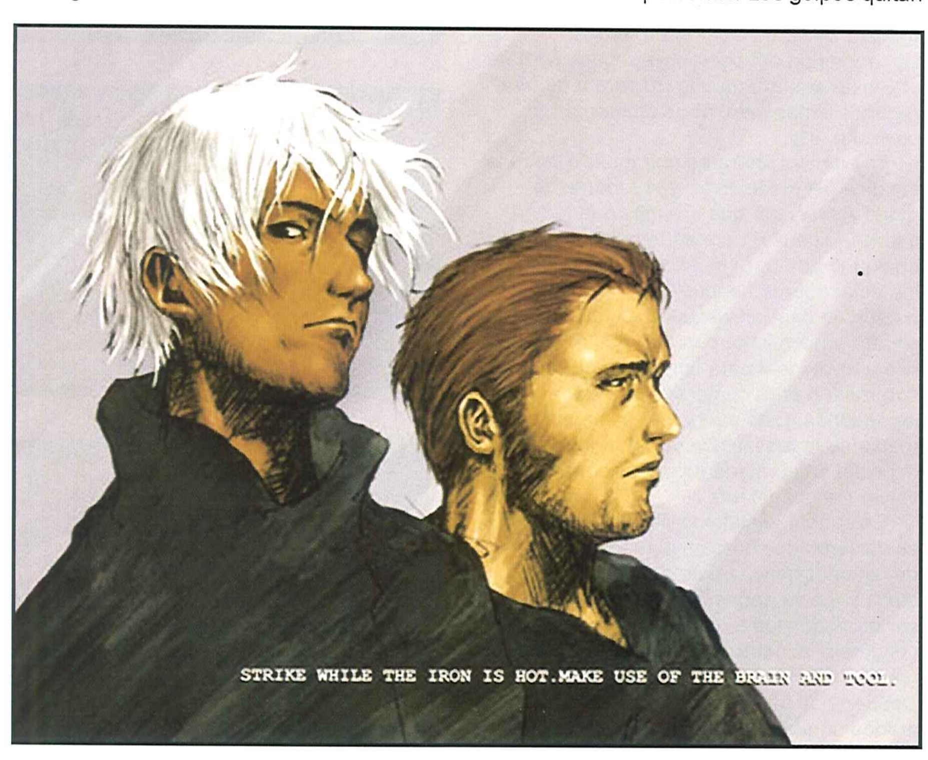
Sin embargo, y causado por los cambios introducidos, el juego tiene una gran cantidad de *bugs* y defectos de concepto que desequilibran a veces el combate entre personas. Los golpes quitan más vida que en la anterior versión y hacen más cortos los combates, decantando a menudo el resultado a favor del que más suerte tiene y no del mejor. Pésimo es el sistema de puntos, absurdo y casi-aleatorio. A pesar de todo esto, este juego me chifla, y las mejoras añadidas al sistema de *combos* con el modo *counter* merecen la pena.

Las versiones previstas para otros sistemas son las de **Playstation, Dreamcast** (***King of Fighters '99: Evolution***) y **Neo-Geo Pocket** (**KOF R-3**). En los momentos de escribir este artículo no ha llegado a nuestras manos ninguna de estas conversiones, pero se perfilan como grandes apuestas de ventas para sus respectivas plataformas.

King of Fighters se alza grandioso, otras compañías, celosas de esa magnificencia colocan sus más altas sagas al lado de esta construcción para intentar así disminuir su grandeza. ¿Perderá la Leyenda su esplendor?. Ante los crecientes rumores de un ***King of Fighters '2000*** para la placa **Naomi**, sólo nos queda rezar.

Tsuki o miru tabi omoidase.

Iorl
IorlYagami@worldonline.es
P.D.: Gracias a Deunan. Por todo.











Esta vez parece que SNK se va ha estirar un poquito más a la hora de incluir extras en contra de las pocas novedades que aportó la entrega anterior de esta saga para Dreamcast

Al igual que en el ***Dream match 1999***, todos los escenarios vuelven a estar en 3D, y esta el acabado es notablemente superior a los confeccionados en 2D. Además de todos los escenarios aparecidos en el *arcade* original, se han incluido unos pocos originales para esta conversión. Los empieces 3D que fueron eliminados con anterioridad en el ***KOF DreamMatch 99*** aquí se han dejado y en algunas ocasiones nos dejarán asombrados (como en el caso de la entrada al recinto ferial).

Lo más importante de todo, o por lo menos lo que más curiosidad despierta, es la introducción de dos personajes que harán su aparición en el esperado ***KOF'2000*** (eso sí, solo estarán disponibles como *strikers*, dejándonos con las ganas de poder jugar con ellos). Sus nombres son *Seth* y *Vanessa*. El primero es un hombre de raza negra que usa diversas técnicas de lucha, y la chica (por cuyo atuendo parece ser su acompañante) es una diestra boxeadora.

Siguiendo con los *strikers*, además de *Seth* y *Vanessa* también estarán disponibles un nuevo *Kyo*, *Athena* vestida de colegiala, *Ryuji Yamazaki*, *Goro Daimon*, *Chizuru Kagura* y *Billy Kane*. A última hora se desveló la presencia de otros dos *strikers* extras: *Alfred* procedente de ***Real Bout 2***, y *Fiona* que anteriormente apareció en la saga ***Metal Slug***. Para poder conseguirlos deberemos ir adquiriendo puntos de la misma forma que obteníamos las ilustraciones en la anterior entrega para **Dreamcast**. Por si no tuviésemos bastante con estos nuevos *strikers* con los que podremos dar forma a nuevos combos, una vez hemos conseguido la lista con todos se nos brindará la oportunidad de seguir comprando *strikers*. Esta vez se tratarán de los mismos personajes que ya hemos conseguido antes (*Yamazaki*, *Billy*, etc), pero se les llamarán *Dark Strikers*, y sus efectos serán distintos (o sea, que al salir efectuarán otro ataque). Juego para rato...

Otro de los puntos fuertes de esta entrega es la posibilidad de poder jugar como *Real Kyo*, *Iori Yagami* y *Krizalid*, todos seleccionables sin necesidad de truco alguno. La versión de *Krizalid* que dispondremos será su segunda fase, y además se le han añadido nuevas animaciones, como la pose estando agachado, o el movimiento si es seleccionado de *striker*.

La pantalla de selección de personajes y la de selección del orden de la lucha han sido renovadas, haciendo ahora más fácil el elegir el orden de batalla, sin posibilidad de equivocaciones.

Vuelven los efectos de transparencia, que fueron uno de los puntos más aclamados del ***Dream match 1999*** y parece ser que han apostado por su continuidad en esta secuela.

Dos modos diferentes de *survival* han sido añadidos: el ya clásico *time attack* y el innovador *survival endless*.

El juego también contempla la posibilidad de ser conectado con la próxima nueva entrega de ***King of Fighters*** para **Neo·Geo Pocket**.

Por lo demás, los otros aspectos no han sido renovados, aunque de hecho no le hace mucha falta, pues el juego cuenta con todas las animaciones de la versión arcade y unos tiempos de carga mínimos, además de contar con todas las músicas en su versión arrange (sin interrupción de las mismas entre cargas).

Calidad no le falta, jugabilidad tampoco, y si se hace factible poder jugar por internet los piques pueden ser mortales. Además, un ***KOF*** sólo sale una vez al año... o más.


Real Yagami
realyagami@yahoo.com



*Los nuevos strikers brindan la oportunidad de usar nuevas estrategias. ¿4 Kyos en un mismo equipo? Buff... Sólo para fanáticos... ^_^*









SISTEMAS DE JUEGO

REPASO A LOS ELEMENTOS ESPECIALES QUE APARECEN EN CADA JUEGO, CUYO USO ES ELEMENTAL PARA CONSEGUIR LA VICTORIA.

THE KING OF FIGHTERS '94

King of Fighters tiene una serie de características que lo hacen diferente al resto de los juegos de lucha. Daremos en esta versión un amplio comentario a todos los conceptos básicos, y, a partir del ***'95***, nos referiremos sólo a los cambios.

SISTEMA
Sin duda, los puntos más característicos de esta primera parte son el *Team Battle* y el sistema de *POW* y todo lo que éste conlleva.

-Team Battle
Este sistema es lo más original del juego. Se trata simplemente de que juegas con un equipo formado por tres personajes distintos (en esta versión, sólo puedes escoger equipos con personajes preestablecidos)

-Sistema de Pow
El *POW* es una barra que se va rellenando al hacer algún movimiento de ataque (especiales o golpes) o recibiéndolos. Cuando la barra de *POW* llega al máximo, tienes estas ventajas:
I. Aumento del daño de los golpes a 1.5 veces más de lo normal.
II. Puedes hacer magias *Super* (*Desperation Moves*).
III. Cambio de efectos de golpes o magias (gráficamente no hay diferencia).
IV. Poder hacer *Guard Cancel*.
Este estado de *POW* tiene un inconveniente, a la hora de recibir golpes el daño también aumenta a 1.2 veces mas de lo normal.
Con la barra de vida roja(muy poca vida)obtienes también las ventajas del punto II y IV.

-Desperation Moves
Los *Desperation Moves* son movimientos especiales que puedes hacer en condiciones específicas. Son en general muy potentes y espectaculares.
Las dos circunstancias en las que se puede hacer un *DM* son:
I. Tener la barra de *POW* en *Maximum*.
II. Con la barra de vida parpadeando en rojo.

-POW Charge
POW Charge es un movimiento que va cargando la barra de *POW* mientras lo realizas.

-Guard Cancel
El *Guard Cancel*, tal como suena el nombre, te permite cancelar la guardia y atacar mientras te cubres de los golpes.

-Burla (mosqueo)
Con este movimiento puedes burlar al contrario. Aparte de poder hacer que se cabree con el jugador mismo o ponerse chulo, puedes bajar la barra de *POW* que tiene cargada, si no está en *POW Maximum*.

-Quick Step, Back Step
El personaje dará un paso, hacia adelante o hacia atrás, como un salto corto más rápido de lo normal.

-Esquiva
Realizando esta acción serás invulnerable a todo tipo de ataques mientras dure la animación de la esquiva (a excepción de las presas y agarres).

-Contra (contraataque)
Con este movimiento puedes contraatacar después de cubrirte.

-Ayuda
Accesible en el momento en que tu personaje se queda mareado o es atrapado por una llave de tipo presa.

-Golpe fuerte
Son golpes que al dar al enemigo (tanto en el aire como en el suelo) consiguen tumbarlo al suelo.

MOVIMIENTOS

-POW Charge
Mientras pulsemos los dos puños y la patada débil a la vez se nos cargará gradualmente el *POW*.

-Guard Cancel
La forma de efectuar *GC* es hacer un movimiento especial en guardia, en estado de *POW Maximum*, vida roja o tras cubrirte 4 veces de un mismo movimiento especial.

-Esquiva
Se accede a ella pulsando puño débil y patada débil al mismo tiempo.

-Contra (contraataque)
Cuando te estás cubriendo, dar hacia adelante y golpe (parecido al ***Fatal Fury***).



KOF'94 · Desperation Moves



KOF'94 · POW Charge



KOF'94 · Burla (Mosqueo)



KOF'94 · Esquiva



KOF'94 · Ayuda



KOF'95 · Salto Grande (Salto con sombras)

-Quick Step, Back Step
Dar dos ligeros toques sucesivos al mando en la dirección adecuada.

-Ayuda
En las circunstancias descritas más arriba, pulsar abajo, las dos patadas y puño fuerte a la vez.

-Burla
Sitúate lo más lejos que puedas del oponente y simplemente pulsa puño fuerte.

-Golpe fuerte
Pulsar puño fuerte y patada fuerte al mismo tiempo.

THE KING OF FIGHTERS '95

En esta versión de ***KOF*** hay cambios que la gente esperaba con ansiedad. Los cambios en general lo hicieron más jugable, sobre todo a la hora de jugar a dobles.

SISTEMAS Y CAMBIOS
El principal y más importante es sin duda, el relativo a la libre elección de tu equipo, pero también existieron otras incorporaciones que merecen mención:

-Team Edit.
A partir de esta versión el sistema de equipos cambia:
En lugar de elegir el equipo en si, puedes elegir a tres personajes que tú quieras. En definitiva, formar tu propio equipo.

-Contra (ataque en esquiva)
Ahora está incluida dentro del sistema de esquiva. Este sistema ayudó a que esta versión fuese más defensiva a la hora de jugar.

-Character Partner System
Es otra de las novedades del juego. Cada personaje tiene un determinado "emparejamiento", esto hace que un personaje se lleve de diferente manera con los demás personajes:
I. Se llevan mal:
Todo tipo de ayuda entre esos personajes no surtirá efecto.
II. Se llevan bien:
Las ayudas se realizarán siempre y salen de modo casi automático (aunque lento).
III. No se llevan:
Los personajes ayudarán si el jugador quiere.

-Salto grande (salto con sombras)
Es un salto que alcanza 1.5 veces más de distancia que el salto normal, con el efecto de una sombra. Parece que salta más rápido, pero la velocidad no cambia, ni tampoco salta verticalmente más alto. Es el cambio ofensivo del juego.

-Golpe fuerte aéreo
Ahora el golpe fuerte también puede realizarse en el aire, y de hecho es bastante más útil en el aire que en el suelo.

-Guard Cancel
Ahora el *Guard Cancel* de la anterior versión se vuelve un poco exagerado y desequilibrado, ya que es accesible desde el primer golpe del movimiento del que te cubres.

MOVIMIENTOS

-Contra (ataque en esquiva)
Después de hacer una esquiva pulsas cualquier botón (menos el *Start*) y el personaje realizará un golpe que sirve de contraataque.

-Salto grande (salto con sombras)
Se realiza dando un ligero toque en la dirección hacia la que se quiera saltar.

-Burla
La burla se realiza ahora pulsando los botones patada débil y puño fuerte al mismo tiempo.

THE KING OF FIGHTERS '96

Este ***KOF*** si que está lleno de cambios. Éstos, al contrario que en el ***'95***, son principalmente de tipo ofensivo.

SISTEMAS Y CAMBIOS
En su práctica totalidad se centran en aumentar el combate cerrado, la espectacularidad y los *combos.*

-Rodar
Ahora en lugar de esquivar, podemos rodar. Mientras rodemos seremos invulnerables y nos aproximaremos (o alejaremos) al oponente. Al rodar no solo atraviesas proyectiles, también puedes pasar por detrás del enemigo. Su uso principal es el contraataque directo.



KOF'95 · Team Edit



KOF'95 · Contra (Ataque en Esquiva)



KOF'96 · Rodar



KOF'96 · Dash & BackStep



KOF'96 · Throw Cancel



KOF'96 · Salto Corto (con sombras)

-Dash
Quick/back step también sufrió cambios, quedandose en *Dash* (correr) y *Back Step*.
Puedes correr y mientras hacer el movimiento de la magia o rodar. Esto hizo al juego más ofensivo que nunca.

-Throw Cancel
Ahora puedes soltarte de los agarres normales (aunque no de los de tipo presa).

-Down Escape
Esta vez, al recibir un golpe y caerte, puedes rodar y levantarte de pie dando a los mismos botones que para esquivar.

-Potential Mode
Al tener la vida en rojo y en estado de *POW Maximum*, los *Desperation Moves* evolucionan a *Super Desperation Moves.* Como su propio nombre indica, los *DM* cambian y se convierten en algo bastante más bruto.

-Salto corto
También aparece otro salto nuevo y esta vez al contrario que en la anterior versión, es un salto corto, ideal para agobiar hasta la muerte al contrincante...^_^. Este salto también tiene su versión con sombras.

-Guard Cancel
Ahora si tienes el *POW* cargado y efectúas el movimiento de la esquiva mientras te cubres de algún ataque, cancelarás la guardia y rodarás a través del golpe de tu adversario. Ideal para contraataques y para evitar daño de guardia excesivo.

-Guard Crush
Cuando un personaje se cubre de muchos golpes seguidos, se producirá un *Guard Crush*, que provocará que durante unos brevísimos instantes esté descubierto.
Si el personaje que recibe el *Guard Crush* tiene la barra de *POW* cargada, se le rebajará a cero al instante.

-Air Guard
Ahora los personajes se pueden cubrir en el aire(si se trata de un salto vertical o hacia atrás).

-Counter
Cuando un golpe impacta con un personaje que está realizando alguna acción de ataque, se producirá un *Counter* y el golpe quitará más, y si se produce en el aire nos dará la oportunidad de volverle a golpear antes de que caiga al suelo.

MOVIMIENTOS

-Rodar
Pulsar puño débil y patada débil al mismo tiempo que la dirección en la que se quiera esquivar.

-Throw Cancel
Para realizarlo, deberás pulsar cualquier diagonal inferior y cualquier botón mientras estás siendo agarrado.

-Saltos con sombras
Ahora la realización de este tipo de saltos es muy sencilla. Tan solo hay que pulsar abajo antes de la diagonal hacia la que queramos saltar. También si mientras estamos corriendo (*Dash*) saltamos, el salto efectuado será un salto con sombra.

THE KING OF FIGHTERS '97

Esta versión se contenta con ofrecernos una mezcla de sistemas, ya que podemos optar por jugar con el sistema del ***'95*** o con el incorporado en el ***'96***, añadiendo pocas novedades al sistema de combate de cada uno.

SISTEMAS Y CAMBIOS
La novedad más destacable es la inclusión de dos modos de juego distintos: el *Extra* y el *Advanced:*

-Extra
Se trata del modo que recoge las características de los dos primeros títulos de la saga: esquiva estática, *Hop Dash* (avanzar rápido mediante pequeños saltitos), sistema de *POW Charge*, *Desperation Moves* ilimitados mientras la barra de vida esté parpadeando en rojo y *Super Desperation Moves* accesibles mediante la barra de *POW* cargada y la vida en rojo.
Carece de algunas características existentes en el ***'95***, como el *Guard Cancel*, *Down Escape* o el ataque en esquiva.

-Advanced
Se trata del modo que recoge las características innovadas en el ***'96***: esquiva rodante, *Dash*, saltos cortos, *Throw Cancel*, *Down Escape* y *Guard*



KOF'96 · Guard Crush



KOF'96 · Air Guard

KOF'96 · Counter



KOF'97 · Selección Modo Extra / Advanced



KOF'97 · Max Counter (Fase 1: Cubrir)



KOF'97 · Max Counter (Fase 2: Pegar)

Cancel.
Se añaden algunas características nuevas como el *Max Counter* o el sistema de *POW* por *stocks*.

-Sistema de *POW* por *stocks*
En el modo *Advanced* la barra de *POW* se llena realizando movimientos especiales que golpeen o recibiendo piños. Cuando esto sucede, un redondelito verde aparecerá al lado de la barra de *POW*, al que llamamos *stock*. Podemos tener hasta tres *stocks* y cada *stock* nos da acceso a cargar la barra de *POW* (tres primeros botones a la vez), a realizar un *Desperation Move* (o *Super DM* si tenemos la barra de *POW* previamente cargada) y a realizar un *Guard Cancel* o *Max Counter*. Cada una de estas acciones nos gastarán un *stock*.

-Character Relationship System
Ahora las relaciones personales entre personajes no sólo influyen en la asistencia en combates, sino en el paso de *stocks* entre combatientes. En esta versión, las interacciones entre personajes son públicas y se accede a ellas dejando pulsado el botón de puño fuerte sobre un personaje en la pantalla de selección de personajes o de orden. Una cara enfadada nos indicará que no se pasará ningún *stock*, una seria nos indicará que se pasan los *stocks* normales, y una alegre nos indicará que se pasan los *stocks* normales y uno de regalo.

-Max Counter
Golpea a tu adversario mientras te estás cubriendo de uno de sus golpes, le resta un poco de vida y lo tumba al suelo. Muy útil para personajes que se resisten a caer.

-Burla
Ahora la burla no tiene ningún tipo de función práctica mas allá de cabrear al oponente.

-Air Guard
A partir de este año el *Air Guard* no funciona contra *Desperation Moves*.

MOVIMIENTOS

-Max Counter
Pulsar puño fuerte y patada fuerte a la vez mientras te cubres.

-Burla
Se realiza pulsando el botón *Start*.

THE KING OF FIGHTERS '98

Este año el ***KOF*** cuenta con muy escasas novedades, aunque es un juego abundante en todos los demás aspectos, desde luego.

SISTEMAS Y CAMBIOS
Los cambios en el sistema se encuentran en el sistema de *POW*, añadiduras a los modos de lucha existentes y cambios en el sistema de relación entre personajes.

-Sistema de *POW*
Ahora en el modo *Advanced* tenemos la posibilidad de cargar hasta 5 *stocks*. Todo depende de en qué orden esté colocado el luchador: el primero podrá cargar hasta 3, el segundo hasta 4, y el último hasta 5. En esta versión realizar un *Super Desperation Move* gastará un *stock* y la barra de *POW* cargada.
En el modo *Extra* la barra de *POW* disminuye de tamaño en función del orden del luchador con el que juegues, así el último luchador tendrá una barra de *POW* realmente pequeña.

-Modos de lucha
Al modo *Extra* se le han añadido bastantes mejoras: Se pueden hacer saltos cortos, *Throw Cancel*, *Max Counter*, *Down Escape* y la esquiva en ataque (aunque no ofrece la posibilidad de combinar a partir de ella, como en el ***'95***)

-Character Relationship System
Ahora el humor de los personajes funciona de manera diferente. Cuando un personaje está cabreado, serio o alegre, lo está con todo el mundo, sin distinción. Las consecuencias del estado de ánimo del personaje son las mismas que en el ***'97***, a excepción de que cuando está enfadado pasa todos los *stocks*, pero quedándose con uno.
Para conocer el estado de ánimo de tus luchadores, pulsa *Start* en la pantalla de selección de orden de tus personajes.

MOVIMIENTOS

-Throw Cancel
En este año deberás pulsar adelante o atrás y cualquier botón para librarte de los lanzamientos.



KOF'97 · Carga de Pow en Advanced System



KOF'98 · Character Relationship System



KOF'98 · Barras de Pow en últimos luchadores



KOF'99 · Striker System



KOF'99 · Esquiva (hacia adelante)



KOF'99 · Esquiva (hacia atrás)

THE KING OF FIGHTERS '99

En esta versión se producen bastantes cambios en el sistema de combate, algunos de ellos acertados y algunos realmente accesorios. Analicémoslos.

SISTEMAS Y CAMBIOS

-Team Battle
Ahora nuestros equipos estarán formados por cuatro luchadores, eligiendo en cada combate a uno de ellos como luchador *Striker*, con una función específica.

-Striker Sytem
Este modo viene a sustituir al viejo y discreto modo de asistencia. El *Striker* es un luchador que sale un número limitado de veces en nuestra ayuda, realizando un determinado movimiento que puede decantar la balanza a nuestro favor si sabemos aprovecharlo. Un *Striker* puede salir inicialmente 3 veces, pero se le irá dando una oportunidad más de salir por cada *round* perdido.

-Esquiva
Ahora es una especie de mezcla entre la del modo *Advanced* y la del modo *Extra*, un deslizamiento hacia adelante. Si la realizamos hacia atrás, inmediatamente después nuestro personaje dará un saltito hacia adelante, una especie de engaño para el oponente (se puede cancelar si realizamos un golpe especial antes del saltito). Podremos realizar un ataque en mitad de la esquiva si pulsamos cualquier botón.

-Sistema de *POW*
Nos encontramos de nuevo con los *stocks*, que cargamos de forma idéntica al modo *Advanced* de anteriores juegos (sólo que un poco más rápido) y que nos permitirán hacer lo mismo que en ellos, a excepción de cargar el *POW*. Para acceder a los *Super Desperation Moves* necesitamos tener la barra parpadeando en rojo y un *stock*.
Cuando dispongamos de tres *stocks* (el máximo) podremos acceder a dos formas distintas de cargar el *POW*: el modo *Counter* y el modo *Armor*.

-Modo *Counter*
Nuestro personaje brillará en rojo, y mientras dure el modo tendremos: posibilidad de realizar *Desperation Moves* infinitamente (pero cuidado, puesto que algunos se realizarán más lentos que en el modo normal y no podrán combinarse); ataque en esquiva cancelable (muy útil para comenzar combos); acceso a los *Super Cancel*; y por último, todos nuestros golpes quitarán un tercio más de lo normal.

-Modo *Armor*
Durante un periodo de tiempo bastante pequeño, nuestro personaje brillará en amarillo y tendrá los siguientes efectos: no recibiremos daño por cubrirnos de golpes especiales; no tendremos animación de dolor, lo que significa que podremos golpear al oponente mientras nos está pegando (pero cuidado, puesto que los golpes siguen quitándonos vida); el ataque en esquiva tumba al contrario (y nos da la posibilidad de golpearlo en su trayectoria hacia el suelo); no podremos realizar *Desperation Moves*; y por último, todos nuestros golpes quitarán un tercio más de lo normal.

-Super Cancel
Todos los personajes tienen algún movimiento especial que puede ser interrumpido en un *Desperation Move* durante el modo *Counter*. Si bien no todos los personajes pueden utilizar esto de forma práctica para realizar un *combo*, la mayoría de los luchadores consiguen unos combos realmente espectaculares y devastadores con esta técnica.

-Max Counter
Ahora esta acción no resta ninguna cantidad de vida al oponente, por lo que pierde gran parte de su utilidad.

-Air Guard
En esta versión se ha eliminado esta característica.

MOVIMIENTOS

-Modo ***Counter***
Pulsar los dos puños y la patada débil a la vez para acceder a él.
-Modo Armor
Pulsar las dos patadas y el puño fuerte a la vez para acceder a él.

-Striker Bomb
Para llamar al *Striker* y gastar una *Striker Bomb*, pulsaremos en cualquier momento patada débil y puño fuerte a la vez.

Iori
(Gracias a Silvercat y DevilKen por su ayuda desinteresada)



KOF'99 · Modo Counter



KOF'99 · Modo Armor



KOF'99 · Efecto del Modo Armor



ATAQUES DESCARTADOS EN EL MOMENTO FINAL DE SU LANZAMIENTO

Estas imágenes pertenecen a movimientos que iban a incluir en el juego, pero que desactivaron por razones desconocidas (suponemos una falta de tiempo para ajustarlos). Así pues, los movimientos se quedaron en el juego, pero eliminaron toda posibilidad de llevarlos a cabo. Para la ocasión os mostramos todos los Desperate Attacks descartados, pero en realidad fueron muchos los golpes especiales (técnicas simples) que fueron eliminadas. Por falta de espacio nos remitimos a estas y os explicamos las que finalmente jamás han visto la luz en cualquiera de las secuelas aparecidas con el tiempo. Las imágenes unidas por una franja negra-roja indican continuidad (un solo ataque con varias secuencias).

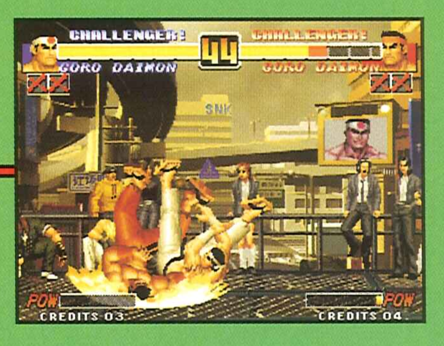












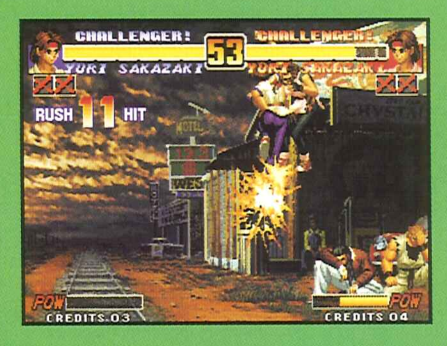




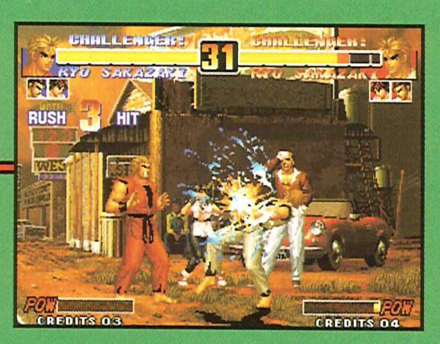














Mientras que los Desperate Attack de la página anterior han aparecido posteriormente, sobre estas líneas tenemos un Super de Ryo Sakazaki totalmente desconocido. En él golpea al rival con una serie de Ko-oh-ken, acabando con un Haoh-sho-koh-ken (en el potenciado se lanzan más Ko-oh-ken). Si os fijáis abajo, Leona, que apareció por vez primera en este juego, podría haber tenido de entrada sus 3 Desperates (ahí es nada). Sin duda las posibilidades del juego se habrían disparado. ¿No os gustaría poder incrustar desde tan temprano el inigualable Galactica Phantom de Ralf? ......











































Kasumi perdió el Senkou Nagashi (Desperate de Counter) que luego le pusieron en KOF'99, y el que aquí mostramos, en el que propina al adversario un combo de 8 golpes. El Desperate de Choi es el mismo que luego metieron en el KOF'97, solo que aquí acababa con el ataque que muestra la imagen. Iori tiene la llama paralizante, aunque dista bastante de la que conocemos. Mature saltaba y daba 3 tajos aéreos. Vice engancha y estampa contra la pared, como Mature. Geese Howard pierde su mítico Deadly Rave, Krauser una especie de "salto del tigre" y Mr.Big una combinación de 3 de sus técnicas.













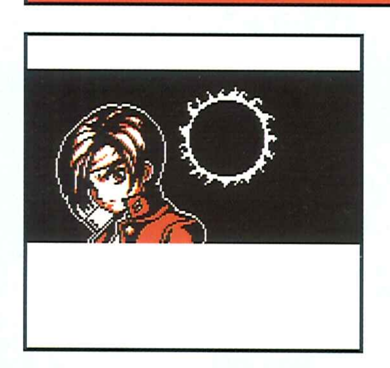
Imágenes by DevilKen



ENTREGAS DE BOLSILLO

GAME BOY





De las conversiones de los dos ***King of Fighters*** para **GameBoy** se encargó **Takara**, compañía que ya nos había demostrado su buen hacer convirtiendo grandes juegos de lucha para la pequeña de **Nintendo**.

Empezando por el ***KOF'95***, éste incluía a 15 personajes elegibles de buen principio de entre los 24 de la versión original, reduciendo la mayoría de los equipos de 3 a 2 combatientes.

Del equipo de *Kyo* quedaban él y *Benimaru*, del equipo ***Art of Fighting*** mantenían a *Ryo y Yuri*, del equipo ***Fatal Fury*** *a Terry* y a *Joe*, del *Ikari Team* a *Heidern* y a *Ralf, y* del equipo de los *Psycho Soldiers* estaban *Athena* y *Sie*. El equipo de las chicas y el de Corea se quedaban con un sólo representante cada uno: *Mai* y *Kim* respectivamente. El nuevo equipo del ***KOF'95*** era el único que mantenía a todos sus personajes en esta versión: *Iori*, *Eiji* y *Billy*. Aparte, esta versión incluía a los dos enemigos finales del original (elegibles mediante un truco): *Saysu* y *Rugal*. Y además, incluía una 'invitada' especial para la ocasión, no presente en el original de **Neo-Geo**: *Nakoruru*, de los ***Samurai Shodown*** (con su mascota incluida). Evidentemente el juego no se basa en equipos preestablecidos de 3, pues sólo hay uno. Juegues con quien juegues verás siempre el mismo final, algo que nunca es de agradecer, pues quita el aliciente de pasarlo con diferentes personajes.



Gráficamente los personajes eran perfectamente reconocibles, de un tamaño aceptable y con suficientes *frames* de animación, así como los gráficos de la intro o de las pantallas de victoria, simples pero bien realizados. Además, los personajes tenían un aspecto como más rejuvenecido, pero sin poderse considerar totalmente *SD*.

La reducción de personajes no se podía considerar muy exagerada, pues como ya he dicho, se mantenían los más carismáticos. Pero la reducción de escenarios si fue exagerada, ya que había 2 para todos los combates y un tercero para los enemigos finales. Cumplían con su cometido, pero ninguno de ellos era nada demasiado impresionante. Pero lo de las músicas aún era peor, pues TODOS los combates menos los finales tenían por música la de *Iori*, música que a mí particularmente me gusta mucho, pero que escuchándola continuamente una vez y otra y otra se hacía 'algo' pesada y repetitiva. Eso sí, ya que sonaba constantemente, al menos estaba bien conseguida.



Pero la jugabilidad, el factor más importante, estaba bastante lograda. Posiblemente en su momento era el mejor juego de lucha de **GameBoy**. Intentaba parecerse al máximo a su versión original, y lo conseguía en gran parte. El juego incluía todos los elementos del original: barras de *POW* recargables, *Desperation Moves* con la vida parpadeando o la barra de *POW* llena, el *Guard cancel* también con la barra llena, la burla, la esquiva con posibilidad de contraataque, el golpe fuerte, el saltito rápido hacia delante y hacia atrás y el salto largo. Pero no se hacían de la misma manera todos. Los saltitos rápidos hacia delante o atrás y los *Guard cancel* conservan la manera de ejecutarse, así como la burla que en este caso se hacía presionando el *select*. El salto largo, sin embargo, se llevaba a cabo como el salto pequeño de posteriores entregas, es decir, pulsando y soltando rápidamente la dirección del salto. El hecho de tener sólo 2 botones en lugar de los 4 del original hacía que un botón fuese puñetazo y el otro patada, y que la fuerza del golpe dependiese de si le dábamos un momentito al botón o de si lo presionábamos. Para realizar la esquiva había que presionar ambos botones sin más, de manera que para realizar el golpe fuerte típico de los ***KOF*** debíamos pulsar adelante y ambos botones de nuevo. Para recargar la vida de *POW* había que presionar otra vez ambos y abajo. Y de esta manera **Takara** solventó el problema de los botones, y el resultado era bastante bueno. Todos los personajes conservaban casi todos los ataques especiales del original, aunque algunos con unas pocas diferencias tanto en sus resultados como en su ejecución, simplificando un poco algunos de ellos. Los movimientos de tipo proyectil tenían una diferencia de velocidad abismal, ya que los rápidos eran muy rápidos y los lentos iban tan despacio que incluso podías avanzarlos con un salto largo, o combinarlos con *Desperation Moves* por lentos que estos fuesen. También había algunos ataques que quitaban vida de forma desmesurada, así como la posibilidad de hacer combos muy poderosos. Algunos *Guard Cancel* también eran desmesurados, como cierto ataque de *Eiji* que daba una serie de 5 o 6 patadas, pero

que daba más de 20 si lo realizabas en *Guard Cancel* (al cubrirte) y quitaba casi un 90% de la vida.

Todo esto hacía que el juego estuviese muy bien, pero no acabase de acercase lo suficiente a los ***KOF***. Aun así, era una muy buena opción para llevarse el ***King of Fighters*** por ahí, además de ser el mejor juego de lucha para **GameBoy** en esos momentos.

Pero **Takara** volvió a demostrar su habilidad "comprimiendo" grandes juegos de lucha en consolas pequeñas, y nos sorprendió con una versión aun mejor, el ***KOF'96.*** Con este juego **Takara** intentó solucionar la mayoría de los inconvenientes de su primer ***KOF,*** y vaya si lo consiguió.

En cuanto a los personajes, conservaba a los carismáticos ya incluidos en el ***KOF'95***, y daba la oportunidad a algunos de los que no salieron anteriormente a aparecer en ésta. Así pues, teníamos a 15 personajes, nuevamente. Estos eran *Kyo* y *Goro* del *Hero Team*, *Terry* y *Andy* del ***Fatal Fury***, *Ryo* y *Robert* del ***Art of Fighting***, *Mature* y *Iori* del equipo de éste, el equipo de los 'jefes' al completo formado por *Geese*, *Krauser* y *Mr.Big*, y unos pocos participantes 'por libre': *Mai*, *Athena*, *Leona* y *Chizuru*. Como ocultos teníamos a *Goenitz*, el enemigo final, y a tres 'versiones' diferentes de otros tantos personajes: *Iori' (orochi Iori)* y *Leona' (orochi Leona)* (sacados directamente del ***KOF'97*** pero con algunas diferencias, no como en el de **Neo-Geo** en donde eran iguales quitando más vida) *y Kagura* (una versión más poderosa de *Chizuru*). Además, como en el anterior ***KOF***, contábamos con un invitado especial no presente en el original: ni nada más ni nada menos que *Mr.Karate*, el poderoso enemigo del ***Art of Fighting.***

Los gráficos seguían la línea de su antecesor, tanto en personajes como escenarios. Al menos esta vez había 4 escenarios con sus correspondientes músicas aparte de los 2 finales, cosa que hacía más amenos y menos repetitivos los combates. Las músicas también reflejaban bien las del original, aunque faltase un trozo de melodía en todas ellas, por problemas de espacio.

Pero el punto más fuerte de este cartucho era su jugabilidad, aspecto en que es netamente superior a la versión anterior, aumentándola considerablemente. Se mantenían todos los movimientos de la versión **Neo-Geo**, pero algunos se realizaban de diferente manera que en la anterior versión para **Gameboy**. Teníamos el salto largo que ahora se hacía como el de toda la vida, dada la inclusión del salto pequeño, que se llevaba a cabo como el largo del cartucho anterior. La esquiva había dado paso al movimiento de rodar, que se hacía con los 2 botones y la dirección deseada, cosa que hacía que el golpe fuerte se llevara a cabo apretando solamente los 2 botones. La posibilidad de correr y de caer bien después de un ataque enemigo daba más dinamismo a los combates, y los *Desperation Moves* potenciados con la barra de *POW* llena y la vida parpadeando aumentaban aun más la espectacularidad. Se había incluido el *Guard Crush* y el detalle de que el tamaño de la barra *MAXIMUM* (barra de *POW* cargada) dependía directamente de la vida restante de nuestro personaje. Al igual que en el ***'95***, todos los personajes conservaban sus ataques y sus *Desperation Moves*, y en esta versión estaban más regulados y no quitaban tanto (excepto los *Desperation Moves* potenciados, que quitaban lo suyo, como en el ***KOF'96*** original).

Pero las mejoras que incluía este juego aparte de en la jugabilidad, residían también en los finales especiales que tenían ciertos equipos, como el equipo de *Kyo*, *Chizuru* y *Iori*, entre varios más. Así pues, en este si tenía interés pasarlo con varios equipos diferentes para ver si tenían finales especiales.

Todo esto hacía que este ***KOF'96*** se convirtiera en el mejor juego de lucha para **Gameboy**, a mi parecer, habido y por haber.

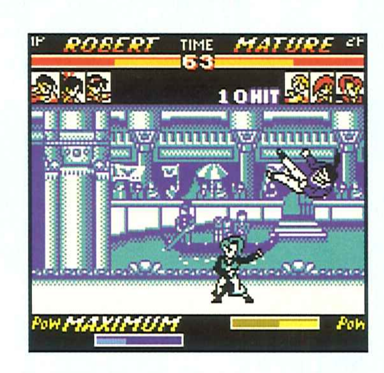
Como nota curiosa, comentar que ambos juegos incluyen trucos que, aparte de permitir elegir a los enemigos finales y invitados especiales (pulsar el *select* muchas veces en el logo de **Takara**), permitían hacer otras cosas como poder ejecutar siempre *Desperation Moves*, aumentar el poder de ciertos ataques, y cosas semejantes. En el ***KOF'96*** podíamos devolver los proyectiles a base de puñetazos débiles agachados, así como realizar un *Power Geyser* con *Terry* que en lugar de provocar 1 o 3 llenaba la pantalla de éstos, o lanzar un *Crystal Shoot* con *Athena* mayor que los propios personajes.

Y así concluía el paso de los ***KOF*** por la pequeña de **Nintendo**, pues con la llegada de la consola portátil de la competencia, la **Neo-Geo Pocket**, difícilmente saldría alguno más. Se puede considerar que, sobretodo con el ***KOF'96***, el paso de los ***KOF*** por la **GameBoy** fue todo un logro, y realmente es una lástima que no versionasen ninguno más, pues calidad no les faltaba.

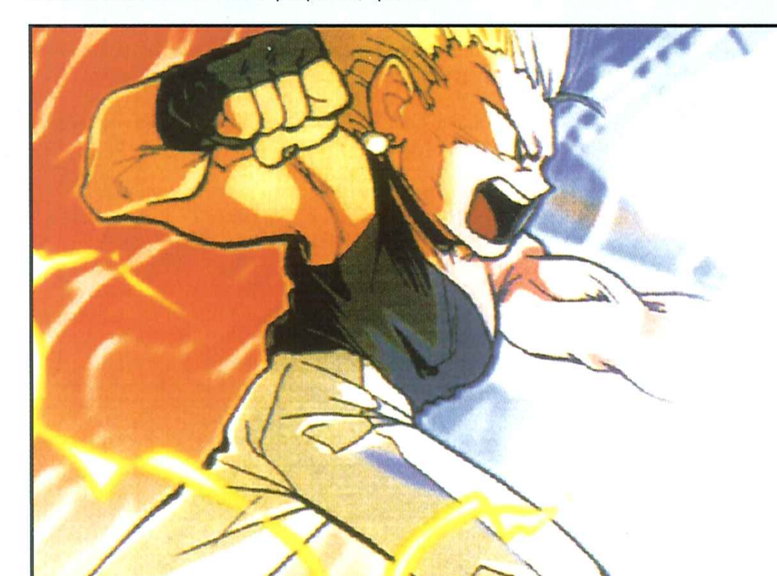
Devil Ken Masters
devilken@correoweb.com











THE KING OF FIGHTERS

ENTREGAS DE BOLSILLO

NEO·GEO POCKET



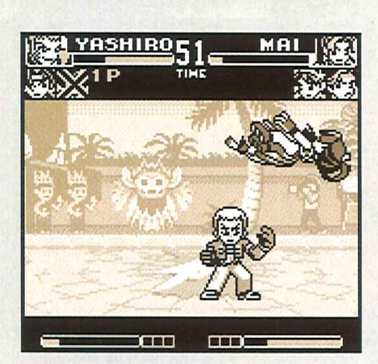


Las conversiones portátiles de los ***King of Fighters*** pegaron un salto de la **GameBoy** a la **Neo-Geo Pocket**, y cambiaron su 'conversionador', dejando **SNK** de un lado a **Takara** para convertir ella misma sus juegos para su propia consola.

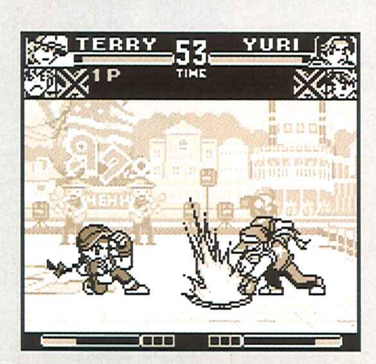
Este cambio hizo que las conversiones fuesen más fieles a los originales, dando así dos juegos con unos muy buenos gráficos (con más pinta *SD* que los de **GameBoy**) y con una jugabilidad mucho más similar.

Existiendo la conversión del ***King of Fighters '96*** de **GameBoy**, **SNK** empezó en su portátil con el ***King of Fighters '97***, llamándolo ***King of Fighters Round 1*** (o ***R-1***); continuó con el ***98*** (***King of Fighters Round 2)*** y así lo hará (si las cosas no cambian) con el ***99*** llamándole posiblemente ***R-3***.

La principal diferencia entre el ***R-1*** y el ***R-2*** es el color, ya que el primero salió cuando la **Neo-Geo Pocket** mientras que el segundo fue lanzado al salir la **Neo-Geo Pocket Color**, de manera que el primero es en tonos de gris y el segundo en color.



Empezando por el ***King of Fighters Round 1***, éste como ya he dicho representaba el ***KOF'97*** y, al igual que las versiones **GameBoy** sufrió recorte de personajes, quedándose en 14 elegibles de buen principio. Éstos, fuera de quedar como participantes por libre, 'decidieron' formar equipo con otros, de manera que tenemos equipos de 3, aunque difieren bastante de los originales: *Kyo, Chizuru* y *Iori* forman el *Saviour Team*, equipo que podíamos elegir en el ***KOF'97*** y que tenía final especial; *Yashiro*, *Shermie* y *Chris* formaban el *New Face Team*, siendo el único equipo entero que se mantenía del original; *Terry*, *Ryo* y *Kim* formaban el *Southtown Team*, que para quien no lo haya notado, era el equipo de *Southtown*; *Mai*, *Yuri* y *Athena* pasaban a formar el *Heroine Team*, equipo de las heroínas que en poco se parecía al de las féminas original; y finalmente tenemos a *Shingo* y a *Leona* por separado marginados sin equipo, uno por penoso y la otra por... ¿tener sangre Orochi?. En cualquiera de los casos, existen además 7 personajes ocultos, de los cuales sólo uno es un completo personaje oculto (y a la vez enemigo final) ya que los demás son reversiones de algunos de los originales. De esta manera encontramos a *Orochi* como enemigo final; al equipo *Orochi*, formado por *Orochi Yashiro*, *Orochi Shermie* y *Orochi Chris* (personajes que cambian bastante sus ataques de sus versiones originales); a *Kyo '94* como versión diferente de *Kyo*, que recupera sus ataques de los primeros ***KOF*** perdiendo los nuevos; y finalmente a *Orochi Iori* y *Orochi Leona*, que al igual que en la versión **Neo-Geo** hacen lo mismo que los originales pero quitando más vida y con una pinta de locos que no se aguantan.



El juego posee finales para todos los equipos completos, así como para *Shingo*, *Leona*, e incluso para el equipo especial formado por *Orochi*, *Orochi Leona* y *Orochi Iori*.

Para conseguir a los personajes ocultos, hay que acabar el juego con cada equipo o *Solo Entry* (ver todos los finales básicamente) consiguiendo cada vez a uno de ellos (*Kyo'94* puede elegirse desde el principio).

Los gráficos son muy buenos; tanto los personajes como los escenarios tienen un estilo *SD* que no les impide tener multitud de frames para sus animaciones (las de los personajes, pues los escenarios poco animados están). Además los gráficos correspondientes a los finales, pantalla de selección o *Intro* son simplemente geniales.

El apartado sonoro también está muy bien, aunque es una pena que con lo nuevecilla que es la consola no pueda reproducir *samples*, así que no esperéis oír "¡*Kusanagi no Kenda!*" o similares. Aún así y con su sonido típico de portátil, las músicas son buenas versiones de las originales, con bastante calidad e igual de pegadizas, y los sonidos son simples efectos de golpes pero que cumplen con su cometido.

La jugabilidad, lo más importante, está muy cerca de la versión **Neo-Geo**. Conserva el *Extra mode* y el *Advanced Mode*, así como todos los ataques y *Desperations* de todos los personajes. Se pueden hacer muchos de los combos posibles en el original, aunque no todos, así como algunos nuevos (la diferencia de dimensiones entre personajes de éste y del original, además de algunos otros detalles en el *engine* de lucha hacen que golpes que en uno no podían combinar en el otro puedan, y cosas de por el estilo).

El sistema de botones es como el de

GameBoy; dos botones, uno para puñetazos y otro para patadas en los que especificaremos la potencia del golpe a base de pulsar o mantener pulsado el botón; el resto se hace como en los de **GameBoy**: esquivar con los dos botones más adelante, golpe fuerte con los dos botones, cargar la barra de *POW* o usar un *stock* los dos botones más abajo, etc. El *Taunt* se hace ahora con adelante más el botón *Option*, debido a que éste por si sólo es la pausa.

Pasando ahora al ***King of Fighters Round 2***, aportaba casi las mismas novedades sobre el ***R-1*** como el ***'98*** sobre el ***'97***, es decir, diferencia de personajes, escenarios y músicas; carencia de finales personalizados, alguna cosa en los modos *Extra* y *Advanced*, modo entrenamiento (*Sparring* en esta versión), y como novedades el ya mencionado color ausente en la anterior versión, y un curioso modo llamado *Making* al que se accede al haber terminado el juego.

El juego incluye los siguientes equipos, también formados por personajes sueltos que se han ido juntando: el *Team Kusanagi*, formado por el maestro, el discípulo y el discípulo del discípulo, es decir, *Saisyu, Kyo* y *Shingo*; el *Super Babe Team* formado por *Athena*, *Yuri* y *Kasumi* (que se ha colado en este juego, pues en el ***'98*** no salía); el *New Southtown Team* que pierde a *Kim* y gana a *Mai*, manteniendo a *Terry* y *Ryo*; el *Orochi Team* que viene a ser el *New Face Team* del ***R-1***; y como personajes 'marginados' tenemos a *Leona* que sigue sin equipo y *Iori* al que bien poco le importa tener equipo.

En este juego también hay personajes ocultos. Para conseguirlos hay que luchar bien en el modo historia de modo que te reten dos personajes; el primero será uno normal y el segundo uno oculto. Ganándole y acabando el juego conseguiremos que esté elegible. Estos son: *Kyo '94, Ryo '94 y Yuri '94* todos ellos del ***KOF'94*** (aunque la *Yuri* tiene descaradamente el *Shin Shoryuken* de *Ryu* y yo no recuerdo que ese ataque estuviese en el '94....se les habrá 'colado' a los de **SNK** por error ^_^), *Terry RB2* y *Mai RB2* (del ***Fatal Fury Real Bout 2***), los *Orochi Yashiro, Orochi Shermie* y *Orochi Chris*, y el enemigo final *Omega Rugal*.

El juego en general es muy parecido al ***R-1***. Los gráficos son los mismos, salvo en el color, muy majo en los escenarios (se mantienen casi todos) pero no tanto en los personajes (cada personaje solo puede tener 3 colores, lo cual es una limitación un poco estúpida). Las músicas y la jugabilidad también se mantienen. La única diferencia importante, aparte de los personajes (que tampoco han cambiado mucho, los de **Takara** optaban más por los cambios) es la inclusión del *Making Mode*, que viene a ser como el *World Tour* del ***Street Fighter Alpha 3***, y en el que hay que ir derrotando clones de los personajes e ir adquiriendo habilidades algo extrañas, como disparar con una pistola o cosas así. Este modo alarga la vida del juego, previamente acortada por la no-existencia de finales diferentes para los equipos, como ya pasaba en la versión original.

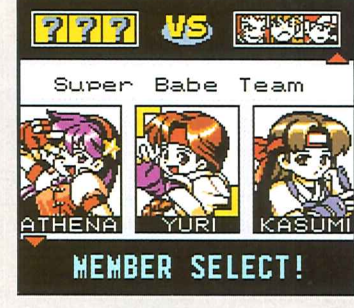
Este juego además se podía conectar a la **Dreamcast** para intercambiar datos (principalmente puntos para conseguir imágenes en uno o habilidades en el otro).

Como último detalle a mencionar de ambos juegos, la presencia de un truco que permitía simplificar la manera de hacer los ataques especiales y supers, algo no demasiado importante para cualquier jugador nato del ***KOF***.

Así pues, tenemos una muy buena opción para llevar los ***King of Fighters*** de paseo, pues son unas geniales conversiones netamente superiores a las de **GameBoy**. No obstante, en mi opinión **Takara** eligió mejor que personajes incluir ya que **SNK** quizá ha dejado de lado a muchos personajes para hacer que otros varios salgan en ambos juegos. Además **Takara** incluía curiosos trucos para hacer el juego más variado, la inclusión de algún invitado especial o las diferencias de ataques en *Iori* y *Leona Orochis*. Detalles que he echado en falta en estas versiones, pero que aún así, como ya he dicho, son muy buenas y aumentan bastante la calidad en los demás aspectos.

Devil Ken Masters
devilken@correoweb.com









HISTORIA RESUMIDA K.O.F.'94

En este apartado recopilaré todos los datos posibles para daros a entender como ha sido el transcurso oficial de la historia en los años de vida de los **King of Fighters** desde la llegada de *Kyo Kusanagi*. No me voy a centrar con lo que le pasa a cada equipo, tan solo me limitaré a fijarme cómo meta la línea real de acontecimientos (la mayoría de los finales de cada grupo son alternativos a la historia oficial). Para datos más concretos del avance de cada luchador os podéis dirigir al diccionario de personajes. Para conocer el pasado de la historia entre los clanes que combatieron a *Orochi*, leed la historia de *Kyo*, *Iori*, *Chizuru*, *Saisyu*, *Orochi* y sus 8 descendientes.



Año 1993.

Kyo Kusanagi, participante del torneo "*Zen Nihon Ishu Kakutougi Taikai*" ("*Campeonato de Todo Japón de Artes Marciales*") llega a las semifinales, topandose como oponente con *Goro Daimon*. El famoso luchador de judo pierde ante el joven *Kusanagi*, que pasa a enfrentarse contra el también finalista *Benimaru Nikaido*. Pese a tratarse de un combate muy igualado, *Kyo* vence a *Benimaru*, proclamándose vencedor del torneo japonés.

Comienzos del año 1994.

Todos los luchadores del mundo que han demostrado en algún momento ser grandes luchadores reciben una carta remitida por alguien desconocido para la gran mayoría. El sobre lleva un sello lacrado con la sigla "*R*" grabada. En ella se daba cita a estas personas para participar en un reformado torneo "*King of Fighters*" (recordemos que este mismo torneo se celebra en South Town desde un par de décadas antes). Las nuevas reglas obligan a los luchadores a agruparse en equipos de 3 personas, que representarán a cada país. El torneo no ha sido oficialmente reconocido por las grandes compañías que mueven el mundillo de las artes marciales por el mundo, pese a lo cual se da a conocer por todo el globo (hasta el momento los anteriores *KOF*s se hacían conocer entre la gente que suele asistir como luchadores, esto era algo más grande). Las escenas para los combates se deciden en puntos concretos de cada pais representado.



Año 1994. Torneo KOF.

Kyo, *Benimaru* y *Goro* forman equipo, habiendo llegado al acuerdo de unirse a partir del buen resultado obtenido en el torneo de Japón, país al que representarán.

El torneo es organizado clandestinamente por un magnate del contrabando internacional llamado *Rugal Bernstein*. El tipo es un ser diabólico cuyas intenciones se centran en derrotar a los luchadores más poderosos del mundo, a los que convertirá posteriormente en estatuas de piedra que formarán parte de su ya gran colección.

Entre los equipos participantes vamos a fijarnos también en el que representa a Brasil (sus componentes no pertenecen a este país, pero los USA ya estaban representados al confirmar su asistencia al torneo). Se trata de un grupo de mercenarios liderados por *Heidern*, un militar cuyo pasado está ligado a un desafortunado suceso en el que *Rugal* está de por medio. *Heidern* se introduce en el torneo tratando de localizar al magnate para acabar con él.

Se suceden los distintos combates y el grupo liderado por

Historia Resumida K.O.F.'94

Kusanagi va ganando puestos. El equipo de asalto de *Heidern* queda eliminado del torneo (no está definido por qué equipo, pero se da a suponer que se trata del japonés), y los militares pasan a un nuevo plano, espiando desde dentro los sucesos que van transcurriendo en el torneo.

El equipo de Japón gana la final del torneo. Un helicóptero recoge a los ganadores para trasladarlos hasta un enorme portaviones, donde se encuentra el organizador del torneo con el premio metálico que les corresponde.

Kyo y compañía son recibidos, ya a bordo del portaviones por la secretaria del anfitrión (*Mature*), que les acompaña hasta la sala donde se encontrarán con *Rugal*. Cuál es la sorpresa para *Kyo* cuando, junto a la puerta de entrada a la sala en la que se encuentra *Rugal*, hayan al padre de *Kusanagi* a punto de morir. Su nombre es *Saisyu*, y había





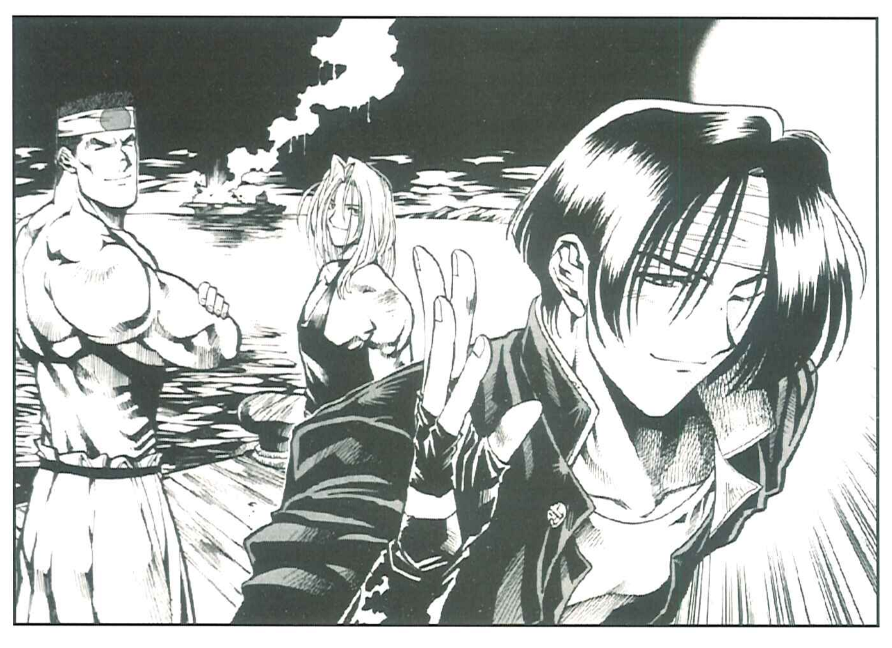
llegado al lugar con el fin de acabar con *Rugal*, quien al parecer guardaba relación con un oscuro poder ligado al *Clan Kusanagi*. *Saisyu* había fracasado en su intento de parar al magnate, y advierte a su hijo del peligro que corren al plantarle cara. *Kyo*, que tan solo había ido a recoger el premio del torneo, tiene ahora un motivo personal por el que partirle la cara al organizador del *KOF*.

Rugal se presenta como quien realmente es, dejando bien claras sus intenciones de convertir en piedra a sus "invitados". Haciendo acto de chulería, *Rugal* lucha menospreciando al equipo japonés, recibiendo una buena tunda. Es entonces cuando pasa a temas serios, abandonando el aspecto de tipo rico y adquiriendo una imagen más amenazadora. *Rugal* cuenta con ataques muy poderosos sustraídos de las personas con las que se había enfrentado en el pasado, y gracias a ello vence en un momento a *Benimaru* y *Daimon*. Cuando le toca el turno a *Kyo*, éste le planta cara haciendo uso de sus mejores técnicas. Aunque el combate está semi igualado, *Kyo* vence a *Rugal*. *Bernstein*, aún consciente, tiene un dispositivo de destrucción del portaviones, y lo activa para hacerlo volar por los aires.

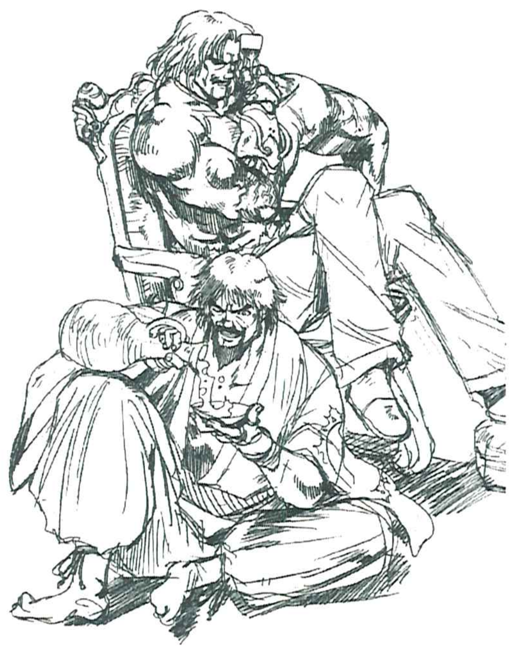
Kyo, *Benimaru* y *Goro* escapan antes de la explosión en una de las barcazas que se encontraban en el portaviones. No consiguen llevarse nada, salvo el reconocimiento como campeones de *KOF'94*. *Heidern* es informado de la explosión del portaviones, y desaparece de la escena.

Posterior a KOF'94.

Los restos de *Rugal* y *Saisyu* son recogidos por la compañía de *Bernstein*, y sus cuerpos, inertes, son reanimados (para *Rugal*, cuyo físico había sufrido grandes destrozos, son necesarias reconstrucciones mediante implantes cibernéticos, que además le dotarán de un mayor control de los músculos).



Historia Resumida K.O.F.'95



Comienzos del año 1995.

Rugal se encuentra en excelentes condiciones y vuelve a organizar *KOF* con la intención de vengarse de quienes le echaron a perder los planes del 94. De paso que su compañía reanimó a *Saisyu*, aprovecharon para lavarle el cerebro, y ahora se encuentra a merced de *Rugal*. Se envían las cartas-invitación correspondientes a todos los luchadores. Esta vez vuelven a ser selladas con el símbolo "*R*", dejando bien claro quién está detrás de todo. Esta vez los grupos que entren en el torneo no necesitan estar limitados a los países.

Kyo regresa de un viaje por el extranjero. *Benimaru* y *Daimon* van a recogerle al aeropuerto, y allí son sorprendidos por un tipo que les ataca rápidamente. Este tipo es parado por *Kyo*, que justo acaba de llegar, y desvelan su identidad. Se trataba de uno de los cuatro secretarios de *Rugal* (tenía cuatro secretários, *Vice*, *Mature*, otra chica y el tipo al que aquí se hace referencia -estos dos últimos no tienen diseño-). Había ido a entregarles personalmente la invitación al nuevo *KOF* (está claro que *Rugal* tenía mucho interés en que estos tres participasen).

Cambio de escenario. *Heidern* tenía pesadillas en las que veía morir a sus familiares contínuamente a manos de *Rugal*. No entendía el por qué de su tormento, cuando se suponía que *Bernstein* estaba muerto desde la explosión de su portaviones el año anterior. Cuando recibió las nuevas invitaciones se le quedó bien claro que nada estaba más lejos de la realidad...



En otro lugar. 3 nuevos personajes entran en escena llamados a formar equipo por *Geese Howard*, el magnate del crímen de South Town. Sus nombres son *Billy Kane*, *Eiji Kisaragi* e *Iori Yagami*. La aparición de este último tipo sería crucial en el avance de sucesos a partir de este momento. Iori, descendiente del *Clan Yagami*, quienes a su vez eran descendientes del legendario *Clan Yasakani*, tenía cuentas del pasado pendientes con el *Clan Kusanagi*. Pero no era esto lo que interesaba a *Geese*, quien había formado grupo con estos 3 desconocidos para afrontar a los distintos equipos y poder averiguar el secreto que arrastraba *Yagami* (los informadores de *Geese* no conseguían nada sobre la información de algo llamado *Orochi*, que al parecer estaba ligado a *Iori*).

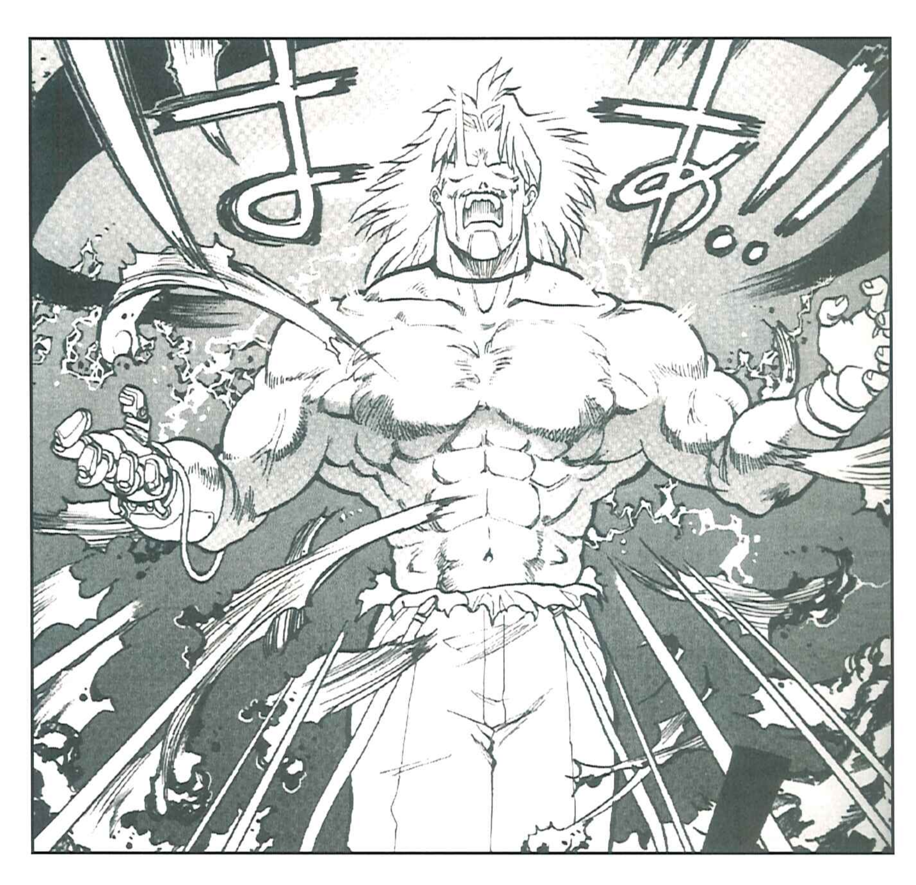
El resto de equipos se forman por diversas razones nada trascendentales en el transcurso de este año.

Año 1995. Torneo KOF.

Kyo y compañía avanzan nuevamente en el torneo. El equipo formado por *Yagami*, *Kane* y *Kisaragi* llega hasta la final, y es allí donde se verán las caras contra el equipo liderado por *Kusanagi*. El orden de luchas de ambos equipos deja el combate en un último



Historia Resumida K.O.F.'95



enfrentamiento en el que *Kyo* e *Iori* tienen un esperado cara a cara. *Yagami* es derrotado por *Kusanagi*, y esta derrota le pone histérico. Mientras *Kyo* y sus compañeros se marchan para verselas con *Rugal*, *Iori* traiciona a sus compañeros, propinándoles una paliza por inútiles. Acto seguido se marcha al lugar del enfrentamiento final.

Otra vez el equipo de *Kyo* es llevado ante *Rugal*, que se encuentra en una nueva base (en ella parece estar atravesado una especie de super misil, pero nunca se han dado datos sobre el mismo). Esta vez *Vice* es la encargada de llevar al equipo ante *Rugal*. Pero a *Kyo* le esperaba nuevamente la sorpresa de toparse con su padre, aunque no estaba precisamente moribundo. *Saisyu* hace frente al equipo de *Kyo*, vapuleando a *Daimon* y *Benimaru*. Las llamas de *Kyo* le hacen despertar de la pesadilla en la que se encuentra, volviendo en si y apartándose de la zona de lucha.

Ante los acontecimientos, *Rugal*, que parecía mantener el aspecto con el que se le conoció el año anterior, saca a relucir su auténtica forma física. *Kyo* ha de hacer frente ahora a un *Rugal* mejorado con creces, inchado al tope y en pleno uso de sus facultades físicas. Se hace llamar *Omega Rugal*. Aunque ha mejorado, *Kusanagi* poco puede hacer ante el nuevo *Rugal*, que le golpea contínuamente. Es entonces cuando hace uso de la técnica más poderosa de su clan, cuyo nombre es *Orochinagi* (traducido: "*Barrido de Orochi*", también conocido como "*Serpent Slash*").

La reacción del cuerpo de *Rugal* no puede ser peor. Aunque ese tipo de ataque podría haber sido protegido de algún modo, las partes biónicas empiezan a saltar, las juntas con el cuerpo sufren desgarros y todos los tendones y músculos del cuerpo se inchan al máximo.

Yagami entra en escena justo antes de que *Rugal* pierda la vida, diciéndole que es un estúpido por tratar de controlar el *poder de Orochi*, que solo él tiene la capacidad de controlar, y que ahora está recibiendo su justo castigo. Queda desvelado el hecho de que *Rugal* poseía el extraño poder que acompañaba a *Yagami*, por culpa del cual su cuerpo era muy poderoso, pero ahora es atacado por los efectos secundarios. El *poder de Orochi* tiene una contraindicación sobre sus usuarios, y es la aparición de una enfermedad llamada el "*Disturbio de la Sangre*", la cual expone el cuerpo hasta límites insospechados y, de no poder controlarlo, el cuerpo revienta. *Rugal* estaba usando ese poder, y como tenía un buen físico, ayudado además por los implántes mecánicos, podía soportar la llegada del disturbio, pero al ser afectado por *Orochinagi* y saltar los implantes, deja de poder controlarlo, causa por la cual, literalmente, revienta.

Posterior a KOF'95.

Yagami promete a *Kyo* una revancha a muerte, largándose del lugar.

Heidern es informado de la segura muerte de *Rugal*.

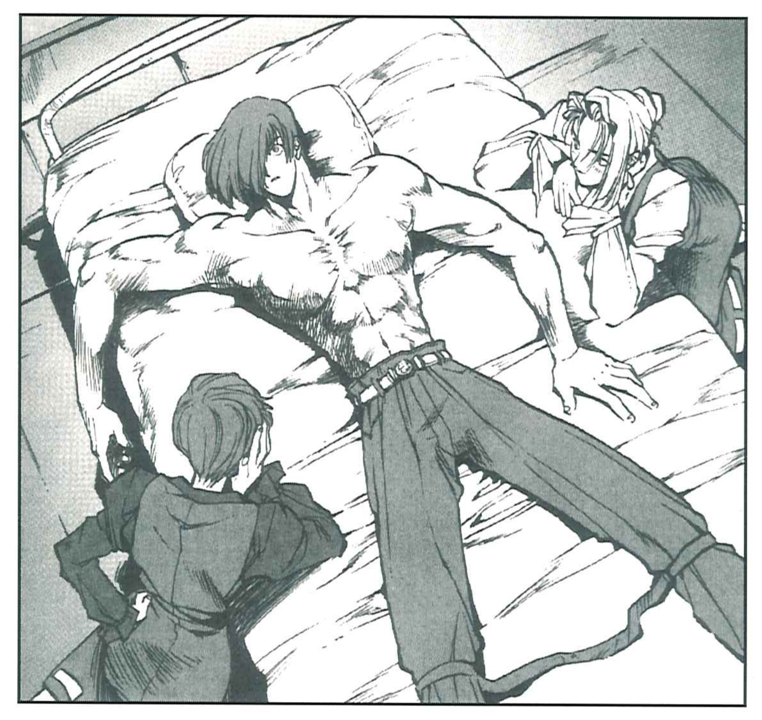
Saisyu regresa a su casa en Japón junto a *Shizu*, su esposa.



HISTORIA RESUMIDA K.O.F.'96

Año 1996. Un mes aproximado al inicio del torneo KOF.

En un frondoso bosque tiene lugar un enfrentamiento entre dos personas de gran *KI*. Uno de ellos es *Kyo Kusanagi* y el otro alguien desconocido para él hasta el momento. Sus golpes hacen que *Kyo* se quede casi sin aliento, y éste en un ataque de desesperación lanza su golpe más potente: "*Orochinagi en formación inversa 108*" (el mismo ataque que acabó con *Rugal*). El tipo misterioso apaga las llamas con una sola mano. Haciendo burla de la fuerza de los *Kusanagi*, el hombre lanza por los aires a *Kyo* y desaparece del lugar. *Kyo* pierde toda la confianza que tenía en sus puños y considera este combate una auténtica deshonra.



Año 1996. Unas semanas después.

Los participantes reciben las invitaciones para el nuevo *KOF*, que este año se organiza legalmente por una compañía japonesa. Será televisado por cadenas de todo el mundo. *Kyo* forma equipo junto a sus habituales compañeros con la intención de demostrarse a sí mismo que es muy poderoso y que su técnica *"Orochinagi"* ha mejorado notablemente.

Heidern es contratado por la organizadora del torneo, *Chizuru Kagura*, como comandante jefe de la policía privada que asistirá al torneo. En su lugar mandará al equipo *Ikari* a su ahijada, *Leona*, una chica de carácter reservado.

Geese Howard forma equipo con *Krauser* y *Mr.Big*, sus dos grandes rivales. Aunque les propone unirse para probar su fuerza, el auténtico fin de *Howard* es conseguir toda la información posible sobre el poder de *Yamata no Orochi*.

Iori Yagami es atacado por dos chicas, *Vice* y *Mature*, antiguas secretarias de *Rugal*. Se presentan como tales y le piden disculpas por probar su fuerza, proponiéndole formar equipo juntos. *Iori* accede, desconfiando en todo momento de las verdaderas intenciones de estas atractivas damas.

Año 1996. Torneo KOF.

El torneo marcha con normalidad hasta el momento en que el equipo *Ikari* se desclasifica. Mientras están descansando se les aparece un hombre que viene a hablar con su nuevo miembro, *Leona*, a la que parece conocer del pasado. La chica le reconoce inmediatamente como el asesino de su familia. Su nombre es *Goenitz* (el mismo tipo que se enfrentó con *Kyo* antes del torneo), y se ha trasladado hasta allí para encontrarse con el tipo que el año anterior acabó con *Rugal*. Lo que no se esperaba éste es toparse con *Leona*, a la que le explica toda la verdad de su pasado. Ella fue en realidad quien había matado a su familia en un repentino estado de ansiedad y locura provocado por *Goenitz*. Esto ocurrió cuando *Leona* era aún una niña, y su estado de inconsciencia le impidió recordar lo que realmente pasó (cuando despertó de él se encontró con las manos manchadas de la sangre de sus padres). Después fue encontrada por *Heidern*, que la acogió como ahijada.

Leona marcha a hablar con *Goenitz*. Esta revelación que le hace de lo que pasó realmente viene acompañada por toda una serie de sorpresas sobre su procedencia como una descendiente directa del *clan Orochi*. Leona cae en un estado de depresión profunda. *Goenitz* sale de escena y la chica vuelve con sus compañeros de equipo. *Ralf* y *Clark* se quedan asombrados con el repentino cambio en el estado anímico de la chica y tratan de animarla cuanto pueden.

Goenitz marcha a contactar con *Vice* y *Mature*, componentes también del *clan Orochi*, para saber lo que han conseguido averiguar sobre los *poderes de Orochi* en *Iori* (el motivo real de las chicas era vigilar al descendiente de los *Yagami* desde cerca). Le dicen a *Goenitz* que éste no parece ser un problema para el clan (en realidad están mintiendo, ellas han decidido abandonar su destino como hijas de *Orochi* para volver a la vida normal). *Yagami*, que se encontraba cerca del lugar, descubre quiénes son en realidad sus compañeras de equipo. Una vez marcha *Goenitz*, *Iori* se dirige a sus compañeras fingiendo que no sabe nada. Pero la presencia de *Goenitz* fuerza en él un estado de ansiedad y desesperación similar al que *Leona* sufriese años atrás y, descontrolado, *Yagami* acaba con la vida de *Vice* y *Mature* (éstas no tienen tiempo de reaccionar). Esta escena es presenciada por *Goenitz*, y es algo que le trae sin cuidado, ya que acaba de ver el potencial real de *Yagami* y las chicas por tanto ya no le son de utilidad.

Mientras ocurre todo esto el torneo sigue avanzando en su curso habitual. El quipo de *Kyo* avanza como en los anteriores *KOF*, quedando como equipo vencedor. Las normas del torneo les llevan a recoger el premio a un gran estadio donde les

HISTORIA RESUMIDA K.O.F.'96



esperan el organizador del torneo con el premio y una gran cantidad de aficionados que llenan las gradas para ver a sus héroes en vivo y en directo.

Chizuru se presenta ante el equipo japonés como la organizadora, y les propone pelear contra ella para probar su fuerza. En un combate entre los tres y ella salen mal parados *Daimon* y *Benimaru*, a quienes llevan fuera para hacerles cura. Entonces, *Chizuru* le explica a *Kyo* la verdad del por qué de haber organizado oficialmente el torneo que *Rugal* hizo con fines personales. Ella es descendiente del *clan Yata*, encargada de custodiar los dos sellos sagrados que custodiaban las almas de los *8 hijos de Orochi* y el poder del mismísimo *Yamata no Orochi*. Estos sellos fueron creados siglos atrás por sus antepasados para mantener la paz y el transcurso de la vida humana en el mundo, pero el primero de ellos, el de los *hijos de Orochi*, fue profanado por el clan *Yasakani* (ver *Iori* en el diccionario de personajes para no liarse demasiado), quedando liberados sus espíritus, que por tanto ahora deben estar en los cuerpos de 8 personas en el mundo. Ante la posible aparición de estos enemigos de la humanidad, *Chizuru* busca a aquel que derrotó al poderoso *Rugal*, miembro además del *clan Kusanagi* (otro de los encargados de sellar en el pasado a los *Orochi*), con el que podrá quizás hacerles frente.

Entonces, un fuerte huracán azota el estadio arrasando con él y con todas las personas que allí se encontraban. *Kyo* y *Chizuru* resisten el extraño desastre, y entra en escena la persona que lo ha provocado: *Goenitz*. *Kagura* tiene claro que él es uno de los *8 descendientes de Orochi*, y avisa a *Kyo* de que si no se unen su poder acabará con ellos.

Entra en escena ahora *Yagami*, extrañado por lo sucedido en el estadio. Deseoso de preguntarle a *Goenitz* por qué *Vice* y *Mature* estaban vigilándole, *Iori* se une al grupo de *Chizuru* y *Kyo*. *Kusanagi*, que reconoció en un instante a *Goenitz* como el tipo que le derrotó en el bosque, se enfrenta a él haciendo uso de sus técnicas mejoradas de puños. Mientras, *Chizuru* le explica a *Iori* lo que han de hacer para acabar con el *hijo de Orochi*.

Goenitz propina una paliza a *Kyo* y, sin darse cuenta, se encuentra dentro de una extraña tela invisible que le impide hacer uso del viento. Esto es obra de *Kagura*, entre cuyos poderes se encuentran la anulación del *KI*. *Yagami* ataca entonces lanzando un ataque secreto de su clan que paraliza físicamente a *Goenitz*. *Chizuru* se percata de algo extraño en su ataque: la llama que desprende *Yagami* es de color rojo, pese a que habitualmente éste emplea llamas púrpura. Entonces, *Kagura* grita a *Kyo* que le propine un *Orochinagi* a plena potencia y *Kusanagi* golpea a *Goentiz*, que cae al suelo destrozado.

El *hijo de Orochi*, admite la derrota a manos de sus rivales. Entonces, antes



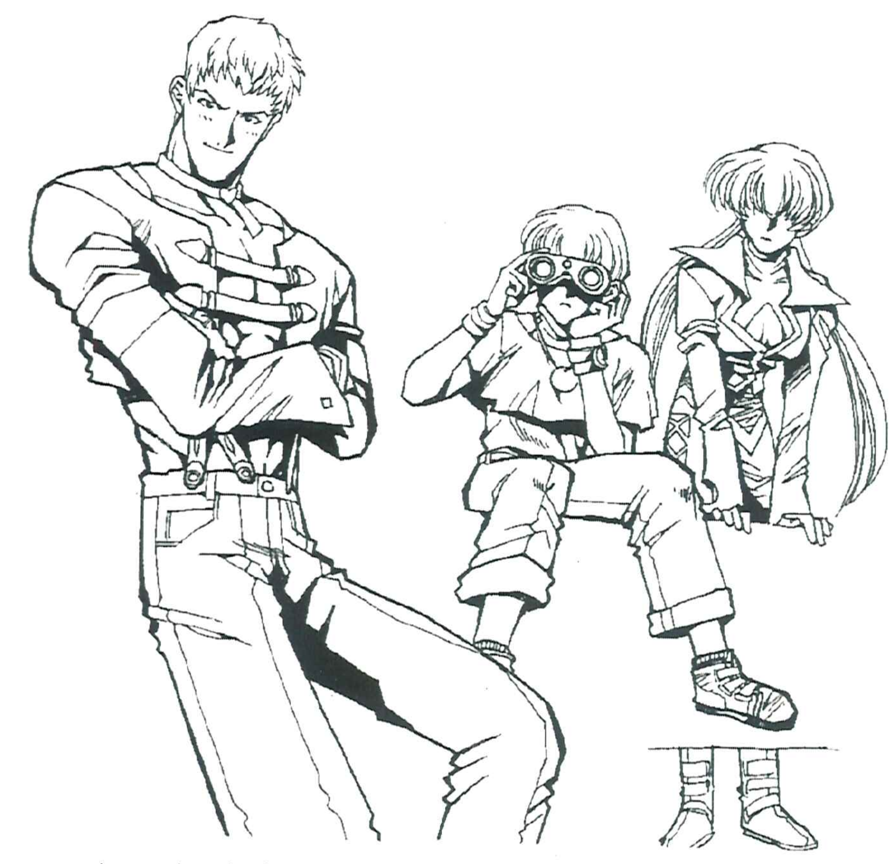
de que le saquen algún tipo de información acerca del paradero de los demás *hijos de Orochi*, crea un fino viento cortante con el que se corta la garganta.

Chizuru se dirige verbalmente a *Iori* y *Kyo*, y les empareja como hermanos de destino, explicándole a *Yagami* que las llamas rojas que ha lanzado revelan su procedencia como hijo del *clan Yasakani*, algo que oculta al usar siempre las púrpuras, procedentes del clan Orochi. *Iori* se ríe de su destino y le dice a *Kagura* que puede controlar su poder púrpura cuanto quiere, algo que a *Chizuru* no le queda tan claro. Justo entonces a *Iori* le sale un poco de sangre por la boca, procedente del interior. El *"Disturbio de la Sangre"* empieza a hacer mella en él, aunque es muy poderoso y parece aguantar. *Yagami* emplaza su lucha contra *Kusanagi* para otra ocasión, dejando el lugar.

Kyo regresa a casa dándole vueltas a todo lo relacionado con *KOF* y su destino, algo a lo que nunca ha hecho mucho caso y que ahora se presenta como algo inevitable...

Quizás sea hora de empezar a hacer caso de las palabras de *Saisyu Kusanagi*...

Historia Resumida K.O.F.'97



Posterior a KOF'96.

Cientos de personas murieron en la dramática puesta en escena de *Goenitz* y los informativos (que, por supuesto, no estuvieron presentes, ya que todas las cámaras que allí había se destrozaron) informaron de que el desastre era obra de un grupo terrorista. La compañía de *Chizuru* corroboró esa información para no alarmar a la población y de inmediato buscó patrocinadores para llevar adelante la edición del año siguiente.

Año 1997. Anterior a KOF.

El equipo de asalto de *Heidern* se encuentra en una misión en la que debían asaltar un poblado hostil. Leona se puso muy nerviosa cuando encontró a un muchacho a punto de morir, y cayó en trance, reviviendo el momento en el que asesinó a su familia mientras *Goenitz* observaba cuanto sucedía. A causa de este percance la misión se convierte en un fracaso y tienen que salir corriendo de la zona para no ser acribillados.

Año 1997. Preparando KOF.

Chizuru estaba realmente interesada en seguir organizando el torneo porque tenía bien claro que, después de desvelarse su procedencia como descendiente del *clan Yata*, los demás *hijos de Orochi* tratarían de llegar hasta ella para sonsacarle el lugar en el que ella y su hermana escondieron el sello sagrado con el espíritu de *Orochi*. El hecho de que los clanes *Yagami* y *Kusanagi* tengan presencia también en el torneo haría a los *Hakkeshu* atacar organizadamente, con lo que debían estar bien preparados para cualquier sorpresa.



Todos los equipos han sido llamados a participar e incluso se han introducido luchadores sueltos que con valentía pretenden hacer frente a los equipos completos. *Chizuru* inventó esta nueva norma para asegurarse que *Iori Yagami* apareciese en el campo de lucha, ya que seguramente después de matar a *Vice* y *Mature* y traicionar a *Billy Kane* y *Eiji Kisaragi* pocos iban a querer formar equipo con él. Aún así, *Chizuru* le apuntó directamente, sin saber si este finalmente participaría.

Geese Howard vuelve a formar un equipo para conseguir información sobre el *poder de Orochi*, y sigue la formula del año 95 de introducir en el mismo alguien conocido que estuviese íntimamente relacionado con su poder (en este caso *Ryuji Yamazaki*, uno de los *8 hijos de Orochi*).

Heidern, nuevamente comandante jefe de la policía del torneo, envía a *Leona* para que trate de superar con *KOF* el trauma que le supuso conocer la verdad de su pasado.

Chizuru participa junto a *King* y *Mai Shiranui* para tantear de cerca a los luchadores (pretende estudiar las posibilidades de que algunos sean *hijos de Orochi* antes de que se manifiesten como tales).

Los componentes de una banda de rock entran en el torneo con la intención de hacer frente a un tipo que pertenece a otra banda de más éxito por quienes se han cancelado varios conciertos suyos. Este grupo está formado por *Yashiro Nanakase*, *Chris* y *Shermie*.

Año 1997. Torneo KOF.

El torneo avanza con la habitual normalidad, aunque los descendientes de *Orochi* conocidos (*Yamazaki*, *Leona* e *Iori*) notan el ambiente especialmente



Historia Resumida K.O.F.'97

cargado de una energía que les resulta familiar.

Chizuru nota la presencia de las energías de los hijos de *Orochi* hasta entonces desconocidos, con lo que decide reunir de nuevo sus armas del año anterior (*Kusanagi* y *Yagami*). Una vez formado el equipo se topan con *Leona*, que había dejado de lado a sus compañeros de equipo. La chica parecía sumida en un estado de desesperación que *Chizuru* cataloga rápidamente como la ansiedad del *"disturbio de la sangre"*. *Iori* reconoce esa actitud como la misma que le sobrevino el año anterior, y aunque su sangre hierve, puede resistirse a una recaída.

Sin dañar a *Leona*, que no tiene la culpa de encontrarse así, logran dejarla inconsciente, y una vez hecho esto la chica recupera su aspecto habitual.

Entonces, se presentan ante el equipo tres nuevas personas, a quienes ya se les había visto por el torneo. Se trata de la banda de *Yashiro*, que afirman ser los hijos de *Orochi*. *Chizuru* no les había reconocido, su actuación en el torneo fue desconcertante y nunca dieron muestras de serlo.

Una vez hechas las presentaciones, *Yashiro* les cuenta que *Orochi* está a punto de revivir, pero que sólo necesitan un sacrificio más, el de la descendiente de la legendaria *Kushinada*, hija de los dioses. En el pasado, *Orochi* renació incluso sin necesidad de su sacrificio, pero debido a ello su poder se encontraba incompleto. *Yashiro* había raptado a *Kushinada*, que era en realidad la novia de *Kyo*, *Yuki*. Si querían salvarla debían acompañarles hasta el lugar en el que se encontraban los sellos que custodian el espíritu de *Orochi*.



Una vez allí, los nuevos miembros del *Hakkeshu* sacan a relucir sus auténticos poderes.

Con la rabia de los puños de *Kusanagi* y la ayuda de sus compañeros, *Kyo* acaba con ellos y rescata a *Yuki*.

Entonces, algo inesperado ocurre. La presión de los combates ha ido destruyendo los sellos que encierran a *Orochi* y éste se mete en el cuerpo de uno de los miembros de su clan (el más cruel de ellos, *Chris*).

A duras penas logran golpearle entre los tres hasta dejarle un tanto debilitado (nuevamente se ha reencarnado incompleto al no cumplirse el sacrificio). *Orochi* fuerza el cuerpo de *Iori* para que se descontrole y mate a *Kusanagi* y *Kagura*, pero la fuerza de voluntad de *Iori* es altísima, y en lugar de hacerle caso, salta al cuello de *Orochi*. Éste le advierte del peligro que corre si no le suelta, ya que puede morir, pero *Iori* no le deja.

Mientras, algo extraño sucede. *Kyo* es visitado por una pequeña llama púrpura, que en realidad es el espíritu del antepasado del clan *Yasakani*, que le viene a explicar su error del pasado, rogándole al miembro de los *Kusanagi* que enmiende este fallo de una vez por todas.

Entonces, la llama se torna roja. *Kyo* comprende sus palabras.

Iori le mira, comprendiendo lo que va a suceder y, aceptando su destino, mantiene cogido a *Orochi* con sus últimas fuerzas.

Kyo avisa a *Chizuru* que va a dar el golpe que dejará a *Orochi* fuera de combate, para que así ella lo anule una vez caiga.

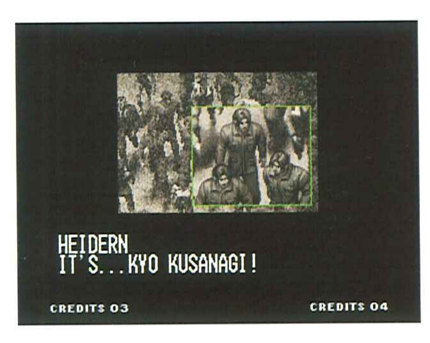
Con toda la fuerza de sus puños, *Kusanagi* asesta el golpe definitivo a *Orochi* usando como punto de fuerza al propio *Iori*. Una increíble explosión arrasa la zona. *Orochi* cae confuso y *Kagura* lo vuelve a encerrar en un nuevo sello mágico.

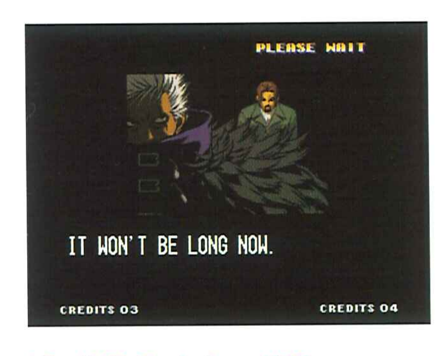
Chris regresa a su estado normal, aunque casi sin consciencia. *Yashiro* ha podido ver todo lo ocurrido a duras penas y, habiendo desaparecido sus fuerzas de *Orochi*, comprende la locura de sus actos. Se acerca cuanto puede a *Shermie* (también inconsciente) y a *Chris* y, con un último aliento, les pide perdón por sus actos y les arranca la tráquea, suicidándose después del mismo modo.

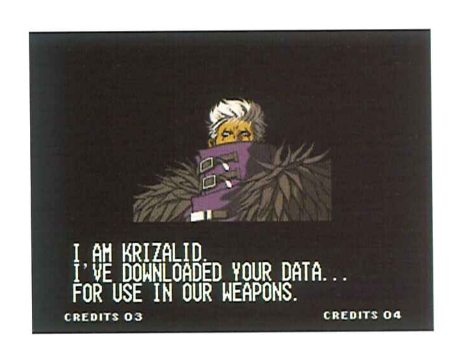
Posterior a KOF.

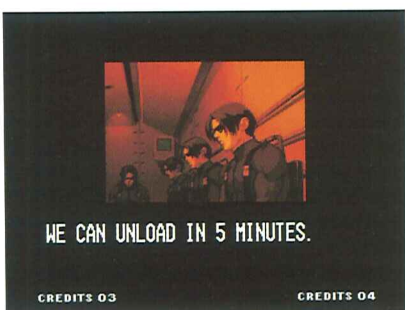
Leona que se encontraba sumida en un completo estado de depresión antes del encuentro con *Chizuru*, tiene ahora la idea de quitarse la vida para así subsanar el error de haber matado a su familia. Haciendo esto además dejará de ser una amenaza para quienes se encuentren cerca suya. Justo en un momento crítico de depresión desliza su mano cortante hasta el cuello... pero *Ralf* se da cuenta de lo que está haciendo y le asesta un golpe en la muñeca. Finalmente sólo se corta el lazo que sostiene la coleta. Sus compañeros tratan de animarla, y *Ralf* le da su pañuelo para que lo use de lazo...

Historia Resumida K.O.F.'99

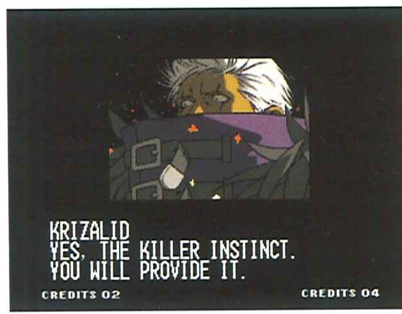












Año 1997. Posterior a KOF.

Alguien se lleva el cuerpo de *Kyo* del lugar donde ha tenido el encuentro contra *Orochi*, aprovechando que éste se encuentra inconsciente. Nadie vuelve a saber de Kusanagi.

Iori despierta malherido y sólo encuentra los cuerpos sin vida de *Yashiro*, *Chris* y *Shermie*. *Yagami* inicia la búsqueda de *Kyo*.

Chizuru ha vuelto a Japón.

1999. Anterior a KOF.

Ralf, *Clark* y *Leona* se encontraban en una investigación que les llevó hasta una serie de lugares conectados por túneles. Cada vez que llegan al punto en el que creen que van a encontrar a quienes buscan, éstos se les escapan. Allí conocen a *Sally*, una niña que luego pasará a formar parte de su equipo en KOF bajo el nombre de *Whip* y que hasta el momento ha trabajado bajo las órdenes de *Heidern* en un grupo de investigación distante al de los *Ikari*. El grupo fue llamado por el comandante para el asunto KOF de este año y resultó que todos los lugares en los que tendrían lugar los encuentros eran precisamente los mismos que se comunicaban con los túneles subterráneos. Algo realmente extraño pero que dejaba en claro que detrás del KOF había algo.

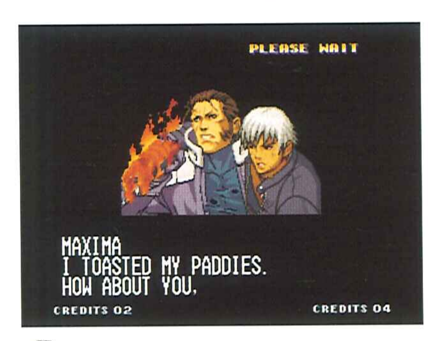
Benimaru Nikaido y *Shingo Yabuki* reciben invitaciones para KOF engañados por la compañía que este año organiza el torneo de modo clandestino, el *NESTS*. Por la curiosidad sobre el asunto aceptan formar equipo con dos desconocidos. El primero es *K'*, una persona a la que le han insertado la capacidad de combate de *Kyo Kusanagi*; la segunda se hace llamar *Maxima*, y es un tipo con ciber-implantes a lo largo de todo el cuerpo. La organización les pone a prueba para sacar datos de los combates que realicen.

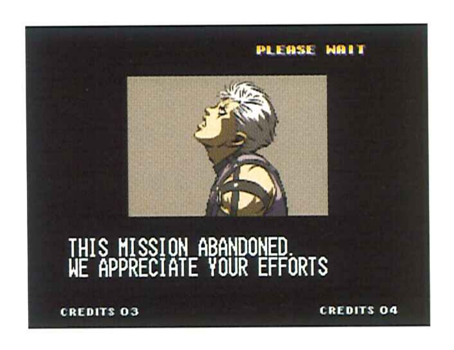
1999. Torneo KOF.

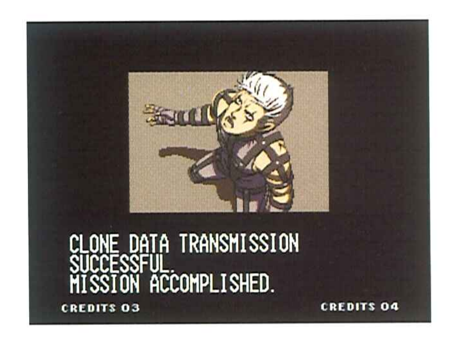
El equipo de *K'* vence a cuatro grupos y pasan a un escenario en el que les espera *Krizalid*, la persona que ha organizado el torneo. Se preparan para enfrentarse a él.

Heidern hace una llamada desde el cuartel general a su equipo en el KOF, pero éstos no pueden contestarle, ya que se encuentran dentro del complejo subterráneo unido por túneles, en el sótano 70599. Unos monitores revelan el paradero de cientos de clones de *Kyo Kusanagi* distribuidos por todo el mundo a la espera de una señal para dar un golpe de estado internacional. *Heidern* avisa a todas los cuerpos especiales de asalto conocidos para detener esta élite de guerreros, y puesto que los clones no reciben ordenes de actuar son apresados sin ninguna dificultad.

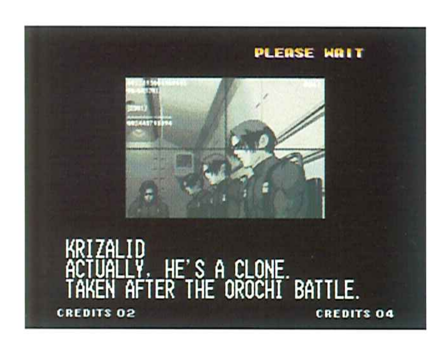
K' vence a *Krizalid* y éste se autoimplanta toda la información obtenida de los combates de KOF. Esto







Historia Resumida K.O.F.'99







hace que su fuerza aumente y su técnica sea mortal. Aun así, el grupo de *K'* le derrota. *Krizalid* permanece arrodillado tras caer, y se oye la voz de alguien que parece estar por encima de él en la organización. Dan por terminado su trabajo como un experimento positivo, ya que usaron a *Krizalid* para sacar todos los datos posibles, para ver si era capaz de enfrentarse a su doble *K'*, y además para comprobar la resistencia de un cuerpo a añadirse todo tipo de datos de combate. Finalmente le reducen destruyendo la habitación en la que se encuentra (el techo se le cae encima).

El equipo *Ikari* sale del lugar al notar que las explosiones están destrozando la zona. Todos salvo *Whip*, que se ha acercado hasta el lugar de la lucha final con *Krizalid* para hablar con él. Aún está vivo. *Krizalid* piensa que *Whip* es su hermana y ella le desmiente esa información, ya que no tienen recuerdos de sus padres. Al parecer ambos tienen un pasado implantado en el que son hermanos, pero es algo artificial. *K'* resulta ser la persona escogida como base para crear a *Krizalid*, pese a que éste estaba seguro de que era un clon suyo. *Whip* pide perdón a *Krizalid* por haberle abandonado y es entonces cuando el tipo comprende todo lo que ha sucedido y muere inevitablemente.

Whip regresa con el resto del equipo e informa a *Heidern* que el objetivo ha fallecido y que justo antes de morir han hecho las paces. Entonces, el comandante manda a sus tropas a inspeccionar la zona. El cuerpo de *Krizalid* es sacado del lugar por ellos y el *NESTS* clasifica el torneo como algo muy positivo.

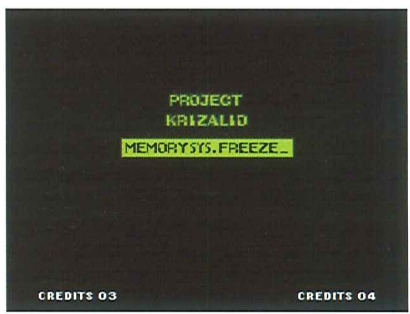
En medio del alboroto creado por las explosiones, el auténtico *Kyo Kusanagi* despierta. Se encuentra en una sala desconocida que pertenece a la base del *NESTS*. Lo que le ha hecho tomar consciencia son los continuos gritos de su eterno rival, *Iori Yagami*, que ha seguido su rastro hasta llegar a la base secreta. *Kyo* escapa, pero antes de salir unas voces procedentes de los dirigentes del *NESTS* le explican que *K'* tiene ahora su misma fuerza implantada, y que con toda la información y energía que le han sacado han avanzado sus experimentos al menos 10 años. Jurando venganza por haberle tomado como un conejillo de indias, *Kyo* deja la peligrosa zona.

Iori, que se había cruzado con gran cantidad de clones de *Kyo*, no tuvo la suerte de cruzarse con el original, y abandona también el lugar para no quedar enterrado.

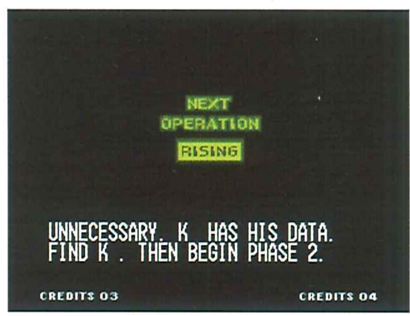
1999. Posterior a KOF.

El *NESTS* inicia un nuevo proyecto secreto conocido como *"Rising"* y ponen a sus hombres a buscar al prófugo *K'* y su compañero *Maxima*, que han escapado de la zona con datos que pueden ser de mucha utilidad.

.......continuará













Historia Según las Leyendas

Leyenda de la espada Kusanagi

Según la mitología japonesa antigua, un dios llamado *Susanoonomikoto* llegó a Japón y en un paseo encontró una cabaña en la que había un matrimonio anciano que lloraba abrazado a su hija (la chica se llamaba *Kushinada Hime*). Según la pareja, una serpiente de 8 cabezas, tan grande como las montañas, se estaba llevando a una de sus 8 hijas cada año, de las cuales ya sólo quedaba esa. El demonio-serpiente iba a regresar muy pronto, y *Susanoonomikoto* le prometió a los ancianos que acabaría con él. El Dios convirtió a la chica en un peine sagrado, colocándoselo en la cabeza.

Para matar al engendro, pidió a la pareja que colocase 8 vasos de sake en 8 puertas de la casa. Al llegar *Yamatano Orochi* (que traducido quiere decir *"Serpiente de 8 cabezas"*) cada cabeza cae borracha de sake, y *Susanoonomikoto* aprovecha para cortarselas una a una. Cuando se dispone también a cortarle la cola, nota que está bastante dura y una vez la raja encuentra en su interior una espada. El nombre que en un principio recibió dicha espada era *"Amenomurakumo no Tsurugi"*.

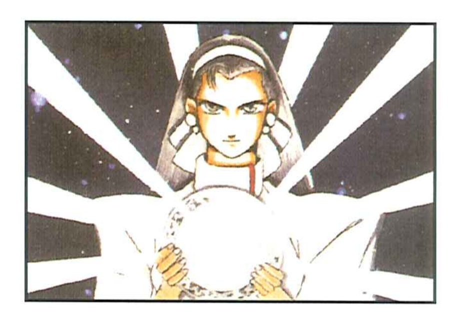
Algún tiempo después hubo un héroe llamado *Yamato no Takeru no Mikoto*, que trató de dominar el este de Japón. Llevaba consigo la espada. En una ocasión, unos enemigos le prepararon una emboscada, encerrándole en un campo de hierva alta a la que prendieron fuego. *Yamato* salvó su vida abriéndose paso entre la hierva ardiente con la espada. Desde ese momento la espada pasó a llamarse *"Kusanagi no Tsurugi"* (más o menos *"Espada Corta Hierva"*).

Leyenda del Amuleto de Magatama y el Espejo de Yata.

Según otra leyenda, antes de que tuviese lugar la historia de *Yamatano Orochi*, la agresividad del *Dios Susanoonomikoto* provocó que su hermana *Amaterasuoomikami* se escondiese en una cueva que ella misma cerró con una puerta mágica. Al ser ésta la *Diosa del Sol*, en el reino desapareció la luz. Sirviéndose de la ocasión, los demonios salieron de todas partes, y puesto que la luz del día nunca llegaba podían moverse libremente por el mundo sin temor a nada. Para remediar esta situación, los dioses hicieron una fiesta y prepararon un gran árbol. Usaron su rama más alta para enganchar el *"Yasakani no Magatama"* (una especie de amuleto) y en una rama central pusieron el *"Yata no Kagami"*. Una vez colocados los objetos mágicos los dioses rezaron a la diosa oculta, que finalmente accedió a salir de su retiro.









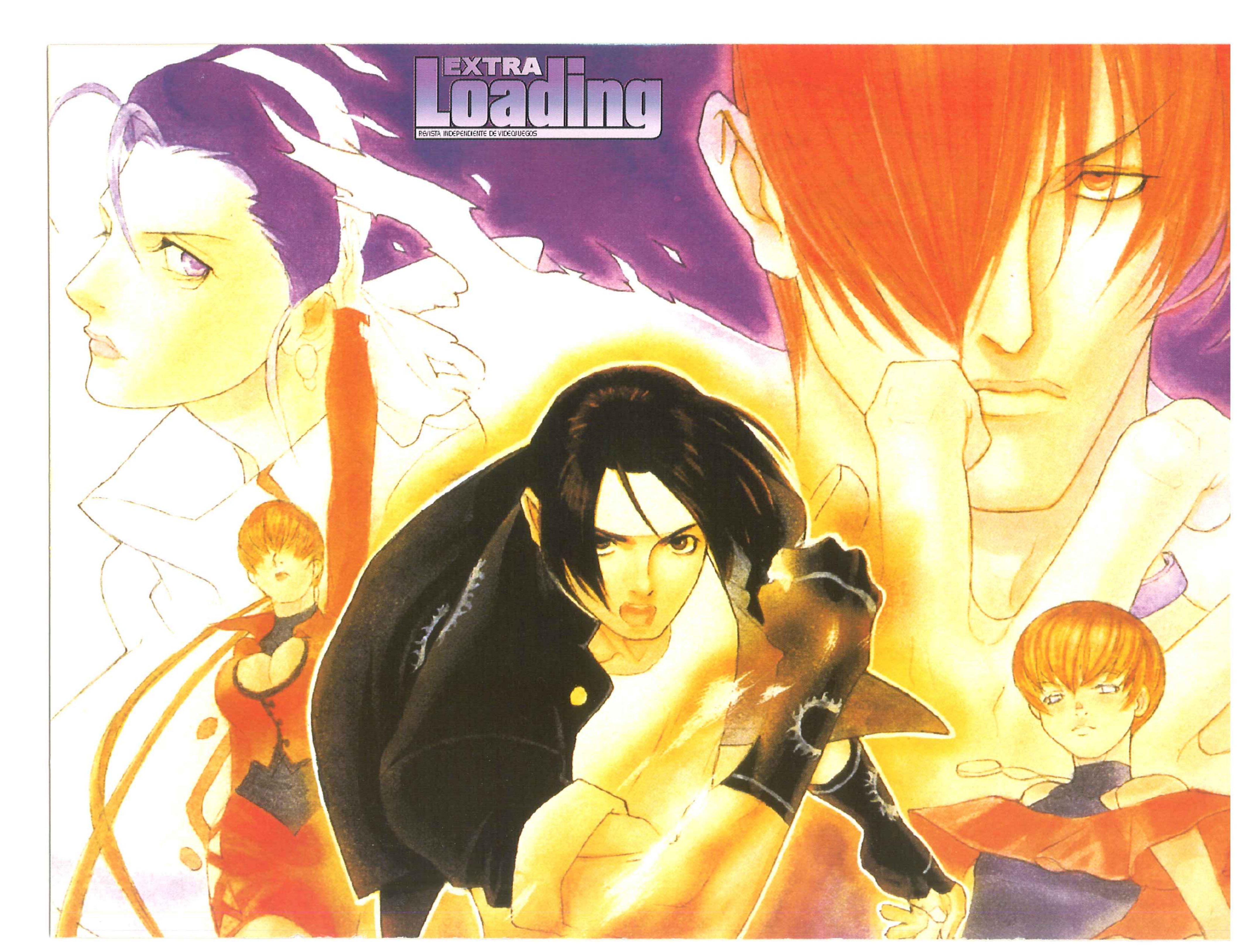
Tanto *"Yata no Kagami"*, como *"Yasakani no Magatama"* y *"Kusanagi no Tsurugi"* se quedaron en la tierra para recordar a los demonios y dioses que la pueblan, que los dioses supremos siguen presentes ante cada uno de sus actos.

Interpretación en el mundo SNK.

Cada uno de los clanes que posee estos objetos adquirió el apellido que les representaba como los elegidos por los dioses para portarlos, y heredaron una serie de técnicas supremas que servirían para la destrucción del mal.

El resto ya lo conoceréis si le prestáis atención al diccionario de personajes...


ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO
© Masato Natsumoto, SNK, 1998


EXTRA
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS


THE KING OF FIGHTERS '97
© SNK 1997


EXTRA
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

DREAM MASTER

C\ Luna, 19. MADRID 28004
Horario: Mañanas de 11:00 a 14:00. Tardes: 17:00 a 21:00 h.
Teléfonos: 91 522 82 05 - 91 360 40 53

NOVEDADES PSX: Vagrant History - Strider 1 & 2 - Beatmania 5th Mix - Guitar Freaks 2nd Mix - Legend of Dragoon - King of Fighters '99 Samurai Spirits New Chapter - Metal Slug X - Dragon Quest VII - Ray Crisis - Parasite Eve 2 - Koudelka - DewPrism - Arc the Lad III - Dragon Valor

NOVEDADES DREAMCAST: Dead or Alive 2 USA - Marvel Vs. Capcom 2 - KOF '99 Evolution - Gunbird 2 - Twinkle Star Spirits - Dance Dance Rev. 2nd Mix Carrier - Sega GT - Code Veronica - Shen Mue - Virtua Cop 2 Special Ed. - Aero Dancing F - Bio Hazard 2 Value Plus - D2 - Evolution 2 - Espion Agents

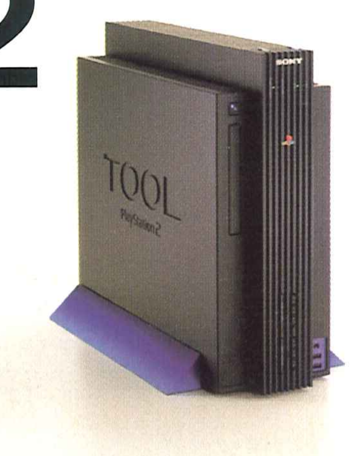






Playstation 2

Ya a la venta.
Consigue antes que nadie
la máquina del milenio.
(Incluye cable RGB para verlo en TV Pal)



Ridge Racer V - Street Fighter EX 3 - Eternal Ring - Kessen
Drummania Pack Deluxe - Dead or Alive 2 - The Bouncer
Tekken Tag Tournament - Gradius III y IV - Drive Emotion T-S

SOMOS ESPECIALISTAS EN SISTEMAS DE 16 Y 8 BITS.
TURBO DUO - SUPERNES - MEGADRIVE - NOMAD - NES

Un saludo a Francisco Javier, de Cádiz

HERO TEAM

NOVELAS OFICIALES
KING OF FIGHTERS '99

Aparece una imagen a través de la lente de la camara. Primero la gente de la calle, luego se hace zoom apuntando a una persona.

"¿Qué vamos a hacer?"

Pregunta un hombre grande a alguien que está a su lado.

"Dejamelo. Ponte ese visor, que tiene un link directo a mis ojos."

El hombre se coloca el visor y mira a alguien que aparece en la vista del otro tipo.

"¿Quién es ese?"

Pregunta encendiendo un cigarro.

"Benimaru Nikaido, un genio que domina la electricidad. Eso dicen. Suena como una fantasia, ¿Verdad?"

Sin reaccionar de ningun modo a lo que le acaba de decir, hace otra pregunta.

"Vamos a seguir vigilando a este tipo? Entonces yo me largo."

"No, creo que dentro de poco vamos a entrar en accion".

Finalizando una vuelta por el extranjero, ha vuelto. Sintiendo una nostalgia al ambiente japonés, Benimaru anda entre la multitud.

Benimaru: *Aunque hace mucho que no lo sentía, ya me estoy empezando a aburrir de este ambiente. Al menos lo he pasado bien. Elegir un sitio asi como lugar de cita... Shingo no ha tenido un buen detalle."*

Benimaru llega a una plaza pequeña, y llega Shingo.

Shingo: *¡Cuanto tiempo, señor Nikaido!*
Benimaru: *Sí, cuanto tiempo, pero ¿no podías elegir un sitio mejor? En medio de tanta gente...*
Shingo: *¿Cómo? ¿Pero no has sido tú quien me ha mandado esta invitación a KOF junto con una carta diciendo que hoy ibas a llegar a Japón y que quedaríamos aquí?*
Benimaru: *¿Carta? ¿Invitación? ¿...KOF?*

Shingo enseña la carta junto a la invitación.

*"Vamos a organizar **King of Fighters**. Mr.Benimaru Nikaido y Mr.Shingo Yabuki, les rogamos que participen como invitados del torneo en un equipo especial."*

Así ponía en la invitacion, y en la invitación viene una carta. La carta está escrita con una letra muy parecida a la de Benimaru, pero él no la ha escrito.

Benimaru: *Esto tiene muchos detalles.*
Shingo: *¿Cómo?*
Benimaru: *Estoy hablando de esto. Lo que no entiendo es como han logrado saber el día en que yo volvía a Japón.*

De repente, una television publicitaria que había en la zona empieza a dar señales de interferencias, haciendo ruidos fuertes, pero la gente sigue avanzando por la calle como si nada pasase.

Benimaru: *¡Nos están mirando! Pero, ¿Quien?*

Benimaru mira a su alrededor, pero no tiene ni idea. Se queda confuso.

-Cambio de escena a los dos tipos-

"Mmmm. Una buena actuación. Los chicos de nuestra organización están haciendo de pasajeros de puta madre."

"Yo ya me marcho." Dice el otro.

El grande dice *"Espera un momento, que esto acaba dentro de nada"*, pulsando un botón de una máquina que tenía en la mano. De repente, en la patalla de televisión aparecen unas letras.

-Cambio de escena-

Benimaru se fija en las letras que acaban de aparecer en la pantalla de televisión.

Benimaru: *S·t·r·i·k·e·r M·a·t·c·h*
Shingo: *¡Ah! Eso es...*
Benimaru: *¿Qué? ¿Sabes algo?*

Shingo Señala una frase de la invitacion.

Shingo: *Sí, venía puesto en la invitación. Son las nuevas reglas del torneo de este año.*
Benimaru: *¿Nuevas reglas? ¿Cuáles?*
Shingo: *No lo se. Pone que cuando vayamos lo sabremos. Además, esta vez va a ser de 4 contra 4.*
Benimaru: *¿Que esta vez son de 4?*
Shingo: *Eso parece.*
Benimaru: Tú, yo... y ¿quién más?
Shingo: *Sí, eso también viene puesto.*

Benimaru compreba las invitaciones rápidamente.

Benimaru: *¿¿K' y Maxima??*

A través de la lente, junto con el movimiento de la boca, oye por los auriculares llamarles por su nombre.

"Síii, encantado, señor Benimaru Nikaido".

A su lado suena algo quemado. Ve que el tipo que estaba a su lado había apagado el tabaco con el guante rojo que lleva en su mano.

Maxima: *K', ¿Por qué no te olvidas de esa manía?*
K': *Me largo.*
Maxima: *Muy bien, pues entonces ya nos veremos en el torneo. Es un guante muy importante, no lo trates mal.*
K': *tch.*

K' se marcha del lugar.

La televisión vuelve a dar publicidad como si nada hubiese pasado.

Shingo: *¿Qué hacemos?*
Benimaru: *No tenemos más remedio que ir, ¿no?*
Shingo: *Ya que tampoco está el señor Kusanagi, y el señor Daimon está muy ocupado, la verdad es que estoy un poco preocupado...*
Benimaru: *Kyo... tal vez podamos encontrarnos con él dentro de poco...*
Shingo: *¿Por qué?*
Benimaru: *No lo se, pero es sólo que me da esa sensación.*
Shingo: *¿Que te da... la sensación?*
Benimaru: Bien. *Vamos a darnos prisa. Saldremos de Japón hoy mismo.*
Shingo: *Aaah... Sí, sí, muy bien. Te acompaño...*

NOVELAS OFICIALES
KING OF FIGHTERS '99
GAROU TEAM

Cuando me encontré con él, no noté ningún cambio. Yo estaba en medio de un entrenamiento.

Al principio no me dí cuenta de que estaba sonando el teléfono, y cuando me fijé había sonado más de 10 veces. Justo antes de que se cortase la conexión lo descolgué y me dio tiempo a oír la voz de alguien familiar, que me dijo: "Tú siempre coges muy tarde, a ver si alguna vez descuelgas un poco mas rápido..."

La voz sonaba, más que enfadado, como honrada de poder conversar con un viejo amigo.

Tras hablar de un par de cosas sin importancia, él, como de costumbre, fue al grano. Por decirlo de buena manera, fue muy claro, o dicho de otro modo, demasiado directo. Aún así, sonaba reconfortante.
Dijo: "Esta vez va a ser un torneo ilegal. Se pueden registrar en un equipo a cuatro personas, y los otros dos... pues sí... estarían bien. X mes, X día, quedamos en el sitio de siempre. ¿Te acordaras del sitio, no? Volveremos a ser campeones por nuestras manos."

Parece ser que la carta del torneo le ha llegado solo a él, y por eso me ha llamado rápidamente a mí.
Yo, por supuesto, no tengo ningún motivo para negarme, más bien lo contrario, quiero ver el resultado de todos estos entrenamientos que incluso me han hecho sangrar.

Entonces, decidí salir de Japón inmediatamente. Ya hacía tiempo que no me encontraba con ellos.

Pensé en pasar los días en el hotel de South Town hasta la cita. Estaba desesperado por encontrarles.

En la mañana de la cita, ese día hacía mucha calor. Cuando desperté, la cama estaba húmeda y fría.

Ahora que lo pienso, desde ese momento tenía un mal presentimiento. Puede que mi cuerpo lo sintiese inconscientemente.

Desde aquí hasta el sitio de la cita tardo unos 30 minutos. Ya que quería echar un vistazo a South Town, salí del hotel un poco rápido. Justo cuando salí del hotel, alguien con una voz familiar me llamó. Cuando di la vuelta le vi a él, con su gorra roja de siempre, corriendo hacia mí.
Entonces hicimos un cambio de planes para ir juntos a la cita, dando un paseo por South Town hasta el lugar acordado, cosa que me alegró.

En ese momento no podía imaginar que él había cambiado.

Como siempre, hablaba con su simpatía habitual, con su cara de guapetón.

No parecía estar herido. Sus fuertes brazos parecían explotar con sus músculos, haciendo apartarse a los macarras con los que nos cruzábamos. Un pectoral grueso capaz de devolver las balas de una escopeta que matarían a un león... todo eso le parecía estar bien en cualquier sentido.

Llegamos a la avenida principal de South Town. Últimamente la ciudad crece muy rápido. Vi edificios altos, tiendas de ropa de marca y joyas que no recordaba haber visto antes. El barrio de comercio estaba lleno de gente, y ya que era domingo me extrañó que la economía haya bajado.

Todo esto me hacía sentir animado y pacífico. Viendo a una familia que al parecer volvía de compras, sonriendo, él, con una mirada tranquila dijo: "¿Crees que podremos regresar?"

Me quedé asombrado. Creo que por fín pude comprender lo grave que era la situación, cuando vi la expresión de su cara, muy distinta a la habitual, como si estuviese a punto de morir.
Él se dio cuenta de lo asombrado que me dejó.

De repente empezó una conversación típica, como queriendo hacerme olvidar lo que justo un momento antes acababa de decir. Traté de encontrar una frase para contestarle, pero no la hallé. Solo pude soltar una sonrisa forzada, asintiendo con la cabeza a lo que me iba contando.

Nos rodeaba un ambiente pesado. Seguimos andando sin soltar una palabra. Intentaba no pensar en lo malo, pero se me quedó su cara en la cabeza, y no podía borrarla.

La voz de Andy, llamándonos, rompió el silenció entre ambos. Sin darnos cuenta habíamos llegado al lugar de la cita. Miré el reloj y habíamos llegado 15 minutos después de lo acordado. "Oh, ellos han llegado muy temprano. Ya están aquí. Joe, vamos rápido, o Mai nos echará una bronca".

Él, sonriendo, dijo eso, y fue corriendo hacia los dos. Como habíamos supuesto, Mai vio que llegamos tarde, y se puso furiosa. Ahora que lo pienso, mientras el corría hacia ellos, su silueta, quizás también por el calor, le hacía parecer distante, muy lejos...

Estas historias han sido sustraídas de la revista oficial de SNK "Neo·Geo Freak", traducidas íntegramente por Silvercat. La adaptación de textos ha corrido a cargo de Mr.Karate.
Nos gustaría saber si son de vuestro agrado. Si os parece bien podríamos hacer una segunda parte del extra KOF en el que traduciríamos todas las novelas oficiales que tuviésemos junto a otras muchas cosas que nos hemos dejado por falta de espacio (actores de doblaje, ataques de los luchadores...).
La carencia de imágenes que acompañan a estos textos se debe en parte al hecho de que se trate de novelas, pero como comprobaréis hemos ajustado el tamaño de la letra para que pueda entrar cada novela en una sola página (salvo en el caso de Original Kyo / Iori Yagami, que son más cortas y entran en una sola las dos juntas).

RYUKO TEAM

NOVELAS OFICIALES KING OF FIGHTERS '99

"Hmmm"

Yuri estaba soñando con un lugar desconocido. Entre los escombros que caen está Takuma, y ella sin poder hacer nada.

Yuri: *¡Papá!*

Se despierta del pesadilla.

Yuri: *¡Buf...! ¡Vaya pesadilla...!*

A Yuri normalmente le molestaba estar con su padre, pero la pesadilla era tan real que la hizo temer.

Yuri: *Bueno, bueno, las pesadillas es mejor olvidarlas rápido. ¡Me animaré hoy también!*

Intentando convencerse a sí misma, rápidamente se cambia a la ropa de entrenamiento y baja las escaleras.

Yuri oye hacer tallarines en la cocina, y eso que es muy pronto.Por su puesto, quien está en la cocina es Takuma Sakazaki, conocido como el fundador del Karate Kyokugenryu.

Takuma: *Oh, ¿Te has despertado ya? Los tallarines están quedando buenísimos. ¿Qué? ¿Quieres un poco?*

Yuri: *Mmm.. no, no, gracias.*

Yuri siente como si hubiera perdido el tiempo preocupándose por él.
Pensando que ver el fin de su padre es algo que no suele ocurrir. Aunque sucediese no moriría.
Yuri empezó a correr, dejandose llevar por el viento fresco de la mañana.

Cuando el sol llegó a subir por completo, la hora en que la ciudad empieza a moverse, un hombre esperaba en la puerta a Yuri, que volvía de la ligera carrera. Un hombre con un dougi rojo. El maestro de Karate Kyogugenryu, Ryo Sakazaki .

Yuri: *¡Pero bueno, hermano, límpiate ese dougi de una vez! ¡Hueles fatal!*
Ryo: *¿Qué dices? Este dougi está lleno de recuerdos de luchadores que... Bueno, eso da igual. Dice nuestro padre que hay algo que nos tiene que contar...*
Yuri:*¿Quéeee?*
Robert: *Bueno Yuri, por lo menos podemos escucharle lo que nos quiere decir ¿No?*

Aparece un hombre conocido.

Yuri: *¡Robert!*

Robert Garcia, hijo del consorcio Garcia, al mismo tiempo mejor amigo y rival de su hermano Ryo Sakazaki.

Yuri: *Si ha llamado incluso a Robert... ¿No será que.....?*
Robert: *Así es, imagino que este año también se organizará el KOF. ¿No será eso?*
Yuri: *Bien. Si es así se mertece que le oigamos. ¿Y dónde está papá?*
Ryo: *En el dojo.*
Yuri: *Pues vamos allá.*

Acto seguido se dirígen hacia el dojo.

Robert: *Ah, Yuri esperanos, no tengas tanta prisa, que el maestro no se escapa.....*

Cuando los tres llegan al dojo, Takuma ya estaba esperando sentado.

Takuma: *Ah, ya estáis los tres. Acercaos.*
Ryo: *¿Qué es lo que quieres contarnos?*
Takuma: *Bueno, es que llegó esto al dojo.*

Lo que Takuma enseñó a los tres era, inconfundiblemente, la invitación al KOF.
Ryo: *Tal como pensamos, este año también habrá un KOF.*

Ryo lo dice con cara seria.

Robert: *Pues este año no he visto nada de anuncios. Parece un torneo a baja escala. Bueno, últimamente en todos los KOF ha habido algún accidente, es normal que las grandes empresas o patrones tengan miedo al fracaso.*
Yuri: *Y me imagino que vamos a participar. Pues este año me gustaría participar con otras personas...*
Takuma: *No Yuri, tú participarás como uno de los Kyokugenryu.*

Takuma respondió rápido.

Yuri: *¿Ehhhh? Pero ¿Por qué? Si está Robert, mi hermano, y si participas tú también... ¡Ya no hay espacio en el grupo!*
Takuma: *La verdad es que esta vez el grupo ha de ser de cuatro personas.*
Yuri: *¿Qué? ¿Entonces este año tampoco puedo ir con el equipo de las chicas?*
Takuma: *¡Yuri! ¡No olvides que eres uno de los miembros de Kyokugenryu! Eso es.....*
Yuri: *Sí, sí, ya estoy harta de tus discursos, de acueeeerdo. Aaaai, pero aún así quería participár con alguien diferente...*
Robert: *Bueno Yuri, esta vez vamos a participar todos los del Kyokugenryu, es algo que no suele verse muchas veces...*
Yuri: *Es verdad, pero...*
Takuma: *¡Yuri! Deja ya de quejarte, es que tú siempre...*
Yuri: *Síiii, síiiii, de acuerdo, ¡Participaré contigo! Bueno, pues yo tengo que seguir con el entrenamiento.*
Ryo: *¡Espera! ¡Papá no ha terminado lo que quiere decirte...!*

Yuri salió del dojo sin hacer caso a lo que dice su hermano. Se sentó bajo un arbol que hay detrás del dojo.

Yuri: *Bueeno, me molesta un poco que ellos me metan en sus planes, pero debo de conformarme con que puedo participar en el torneo...*

Además, algo le hacía preocupar. La pesadilla de esta mañana.

Yuri: *¿Qué tendrá que ver KOF y mi padre? ¿O es que es algo que no tiene nada que ver? De todas formas, ¿Si voy al torneo lo sabré!*

Yuri, sintiendo una preocupación y con la misma fuerza de desesperación, participa en el torneo.
Este verano, también será caluroso...

NOVELAS OFICIALES KING OF FIGHTERS '99 IKARI TEAM

Entre la oscuridad se mueven sombras de algunas personas.

¡Dame luz!

La linterna ilumina la zona con un fuerte destello. Una sala bien grande, pero no hay nadie, aunque sí que hay rastro del paso de alguien que parece haber recogido todo.

Ralf: *Otra vez...*
Clark: *Un buen trabajo... Siempre igual.*
Ralf: *¿Cuántas veces van ya? Cada vez que estamos seguros de tenerlos, se largan en nuestras narices como si ya estuviesen preparados para esto.*
Clark: *Otra cosa que me da mala espina es que no sabemos qué estaban haciendo aquí.*

Leona, que estaba junto a ellos, siente la presencia de alguien. Sin decir nada, empieza a correr hacia el lugar de la presencia.

Ralf: *¿Qué pasa, Leona?*

Leona salta hacia la oscuridad y suena el ruido metálico de un choque de cuchillos.

Suena una voz... *¡Espera!*

Una chica joven. Más que una chica, una niña. La linterna ilumina hacia donde sonó la voz. Una niña con un látigo está parando el cuchillo de leona con el mango.

Clark: *Leona, para. ¿Quién eres?*

Leona baja el cuchillo, y la niña también baja el látigo. La chica saluda a Ralf con reverencia militar y dice:

Niña: *Soy del grupo AXE.*
Ralf: *¿Equipo AXE? Esos deben estar en la misión de investigación a unos 20 kms de distancia de aquí.*
Niña: *En esta misión varios equipos están investigando, porque la mayoría de los puntos de investigación están conectados por túneles subterráneos. Yo he llegado hasta aquí por uno de los pasillos.*
Clark: ¡Aja! Así es. ¿Y vosotros habéis conseguido algo?
Niña: *Estamos en medio de la investigación. Como todavía no he informado al cuartel general, aún no os puedo dar informaciones concretas, pero parecer ser que todos los puntos están unidos y que se trata de una inmensa red de espionaje.*
Ralf: *¿Espionaje? ¿Espiar el qué?*
Niña: *No puedo responder a eso. Dentro de poco es la hora de la reunión. Disculpadme.*

La chica vuelve a desaparecer entre la oscuridad.

Ralf: *Es joven.*
Clark: *Leona entraría también entre los más jóvenes, pero creo que esta chica es aún menor.*

Días después, en la oficina de Heidern. Leona, Clark y Ralf estaban llamados a fila.

Heidern: *Mirad esto.*

Heidern señala un sobre ante los 3. Ralf lo coge y mira su contenido.

Ralf: *Esto es la invitación a KOF. Esta vez también hay. ¿Oh? O sea que este año es de 4 personas por equipo.*
Heidern: *Así es.*
Clark: *Entonces, ¿esta vez seríamos nosotros y usted profesor? ¿Participaremos los 4?*
Heidern: *No, pero lee lo que pone después.*

Clark coje la invitación de la mano de Ralf.

Clark: *¡Aja! Los lugares donde se desarrollará el torneo.*
Ralf: *¿Qué pasa?*

Clark devuelve la invitación a Ralf.

Clark: *¿No te das cuenta?*
Ralf: *Eh, tranquilo, espera espera. ¿Eh? ¿Esto qué es? Que raro... Cada vez que avanzamos ganando terreno llegamos a un sitio asqueroso.*
Clark: *Sí, todos los puntos están concentrados cerca de donde hemos ido a investigar la misión y hemos fallado.*
Heidern: *No solo esto. Este torneo esta vez no tiene la publicidad típica de cada año. Parece ser que es un torneo organizado ilegalmente.*
Ralf: *¿Y qué piensan en el cuartel general?*
Heidern: *Hoy han decidido que se va a crear un grupo especial de espionaje, y yo les dirigiré desde la base.*
Clark: *¿Y entonces, nosotros?*
Heidern: *Participad en el torneo y averiguad quienes están organizando el torneo.*
Leona: *¡De acuerdo!*
Ralf: *¿Y cómo conseguimos el miembro que falta?*

Se oye a alguien llamando a la puerta.

Heidern: *¡Adelante!*

Se abre la puerta y aparece una niña que resulta familiar.

Clark: *Pero si tú eres...*
Heidern: *Se ha pasado a nuestro equipo desde el grupo AXE. Anteriormente ha participado en varias misiones de investigación.*
Niña: *Encantado de conoceros. Mi nombre código en el grupo AXE es...*
Ralf: *¿Latiguilla?*

A Clark se le escapa una risa. La niña mira a Ralf con cara extrañada.

Niña: *Y... ¿qué es eso?*
Ralf: *Tu nombre código... Para los nombres código lo mejor es ponerse algo que sea fácil de recordar. Ya que usas el latigo, pues latiguilla, ¿no es así?*
Niña: *Es Sally.*

Clark se imagina la forma de deletrearlo..

Clark: *S.A.L.L.Y.: "Salir al ataque" ¡Suena muy animado!*
Ralf: *¿Sally? Eso suena muy normal. Bueno, da igual. Durante unos días lo pasaremos bien, latiguilla.*

Ralf extiende su mano, pero la niña hace un saludo militar.

Leona: *Encantada* (devolviendole el saludo militar).
Clark da la mano y dice: *Encantado, Whip.*

La niña se queda un tanto asombrada, aunque al momento sonríe.

Niña: *Eso está bien, me ha gustado. Encantado.*

Whip le da la mano a Clark.

Clark: *Eres muy valiente. Desde tan joven meterte en un negocio así no es algo habitual.*
Whip: *No es para tanto. Me río más aquí que donde he estado antes.*

Clark mira hacia Ralf, quien le hace un gesto de que no entiende.

Heidern: *Vamos a estudiar rápidamente las tácticas a seguir y empezáis a la misión. Reuníos en la sala de tácticas, y recoged vuestro equipaje.*
Todos: *¡¡A la orden!!*

PSYCHO SOLDIERS TEAM

Padre: *Por favor, al menos la vida de este niño... ¡¡Salvadla...!!*

En un pueblo chino, entre las montañas. Un padre, intentando mantener la calma ante la desgracia que pasó a su mujer, que ha partido en viaje hacia el otro mundo, rogando a unos cuantos habitantes del pueblo, que habían llegado a su casa para arrebatarles también a su hijo.

Hombre1: *Lo siento mucho, pero a nosotros también nos cuesta aceptarlo.*
Hombre2: *Según el viejo del pueblo, hoy, que nació este niño, es el día maldito que llega cada 200 años. Este niño en el futuro traerá alguna desgracia. Por eso no podemos dejarlo.*
Hombre3: *Así es. A ti te han pasado tantas desgracias... Me das bastante pena. Por hoy, pasa el tiempo con tu hijo y dale el último adios a tu mujer.*

Entonces, esas personas que representaban al pueblo, salieron de casa del desafortunado hombre. A partir de esa noche, la familia desapareció.

283 días antes del torneo. Para Chin Gentzai.
Muy bien, yo cuidare a este niño. Conozco a chicos con la misma clase de poderes, y hay cosas que solo entienden entre ellos. Lo mejor es que pase el tiempo junto a alguien que le entienda.
Monje: *Menos mal. Conociendote, te puedo encargar que cuides del niño tranquilamente.*
Chin: *Sinceramente, me asombra que todavía quede gente con estos poderes. ¿Había algo que señalase que este chico manifestaría estos poderes?*
Monje: *No. Ha sido de pronto, hace solo unos días. Hasta ahora era un niño normal. Yo tampoco imaginé que cuando me lo encargó el padre del niño iba a tener estos poderes.*
Chin: *Muy bien. Pues entonces en lo que respecta a sus poderes trataré de que mejore su uso y cuando llegue a cierta edad dejaré que él mismo tome su decisión.*

280 días antes del torneo. Para Sie Kensou.
Pensaba que esto iba a ser eterno. La paz del mundo, los poderes... el entrenamiento junto a Athena. Entrenar para el día en el que tenga que usar los poderes. Cada vez que aparece alguien impidiendo la paz he ido manifestando los resultados. Y otra vez han empezado los días de paz. Por eso, mientras la paz siga... entrenamientos con Athena... solo con esto soy feliz. Pensaba que esto sería para siempre...
Kensou: *¡¡ChoKyuDan!!*

Suena ¡Poff!

Kensou: *Qué raro... Llevo unos días bastante mal. No me sale nada...*
Athena: *¿Estás bien? ¿Te encuentras mal?*
Kensou: *No pasa nada... Seguramente duermo un día y se me pasará.*

Kensou pensando: *Desde aquel día Athena me sigue preguntando "Parece que te encuentras mal", pero yo se lo que pasa realmente. Desaparición del poder. Pensaba que esto iba a seguir así para siempre. Más fuerte que yo hay muchos. Nosotros no solo entrenamos para ser fuertes. Más que nada es por estos poderes, por ser psyco soldier. Si no tengo poderes no hay motivo para seguir aquí. Pensaba que esto iba a seguir así para siempre, y solo he vuelto a ser una persona normal. Esto me hace temer tanto...*
Pensaba que esto iba a seguir para siempre...

Kensou: *¿Hasta cuando podre seguir aquí?*

156 días antes del torneo. Para Baoh.
Baoh: ¡Eh! ¡Hermano Kensou! ¡Ya puedo disparar Psyco Ball...! Mira, mira...

Se aleja de Kensou, adopta pose y dispara Psyco Ball.

Kensou: *Oooh, increíble. Si me descuido un poco, seguramente en breve me superarás... jajaja.*
Baoh: *Jejejeje. Gracias. Ummm. Me gustaría ver los poderes que tienes, hermanito. Espero que los recuperes pronto...*
Kensou: *Oh, por supuesto. Cuando los recupere te dejaré ver cuanto quieras. Además, un chokyudan super super grande.*
Baoh: *Vale, de acuerdo. ¿Me lo prometes?*
Piensa Kensou: *Por supuesto, si es que los recupero...*

71 días antes del torneo. Para Athena.
Manager: *¿Qué te pasa, Athena? No estás muy animada. ¿Estás nerviosa?*
Athena: *No, no es eso. Lo siento. Estoy preocupada por un amigo.*
Manager: *Ajá.*
Athena: *Sé que está dudando mucho, pero yo no puedo hacer nada por él...*
Manager: *Ya. Pero bueno, de momento olvidate de eso e intenta animarte y poco. Si no, a los fans les sentará mal.*
Athena: *De acuerdo. Es verdad, lo siento, te he hecho preocupar...*
Manager: *Bien. Entonces, ahora te toca tu turno. Te están esperando tus fans.*

Se oyen gritos de los fans en el concierto.

Athena: *¡¡Hola a todoos!!*
Todo el mundo le devuelve el saludo. *¡¡Holaa!!*
Athena: *¡¡Muchas gracias por asistir a mi conciertoo!! Estoy muy contenta de que halláis venido tantos.*
¿Eh?

Athena se quedó extrañada cuando vio la cara de un conocido, y piensa para sí. *Pero... ¡¡Si es el señor Chang!! Pero ¿¿Qué hace en mi concierto?? Y más que eso... ¿¿Por qué está en Japón?? Además, tampoco veo al señor Kim, ni al señor Choi. ¿Habrá pasado algo?*
Athena, dirigiendose al publico: *Pues escuchad mi primera canción, Kizudarake* no Blue Moon.*
(*Kizudarake=Lleno de heridas)

De nuevo, se oyen gritos de los fans: *¡¡Psycho Soldiers!! ¡¡Psycho Soldiers!!*
Athena: *"Stop! ¡No más! Please, no hagas ponerme triste......."*

64 días antes del torneo. Para Team PsychoSoldiers.
Chin: *Este año también abrirán el torneo* **King of Fighters**, *y pienso volver a participar. Esta vez los grupos van a ser de cuantro personas. Los miembros seremos vosotros tres y yo.*
Athena y Baoh: *¡¡De acuerdo!!*
Kensou: *Jajaja. Menos mal que es de sistema de 4 personas, porque si fuese el modo normal yo no habría participado. Jajaja...*
Chin: *Será algo un poco forzado, pero Baoh ya lleva un tiempo con nosotros y quiero comprobar el resultado de los entrenamientos.*
Baoh: *Sí, intentaré todo lo que pueda.*
Athena: *Anímate, Baoh.*
Chin: *Y ahora...*

Chin mira a Kensou.

Kensou: *¿Qué? ¿Qué... qu... quée? Pero maestro, ¿por qué pone esa cara tan extraña? No se preocupe, intentaré no ser un estorbo para el equipo. Además, los entrenamientos que he hecho hasta ahora no han sido en vano. Aunque no pueda usar mis poderes ganaré tal cual, sin muchas complicaciones.*
Chin: *No es así, Kensou.*
Kensou: *......*
Chin: *Yo espero que a través de este torneo consigas una esperanza para recuperar tus poderes. Por eso, ganar o perder es algo secundario.*
Athena: *Puede que lo recuerdes a través de la lucha, y si no lo consigues en un combate, pues en dos o tres. Kensou, anímate y recupera tu poder.*
Kensou: *Athena, muchas gracias. Yo lo intentaré...*

NOVELAS OFICIALES KING OF FIGHTERS '99 HEROINE TEAM

Un atardecer de South Town. Todo el mundo estaba harto del calor que hacia ese año. En estos calurosos días había una establecimiento que hacía parar a todo el que pasaba. El lugar se llamaba Bar Illusion, un establecimiento de ambiente tranquilo y fresco.
Alli entra una mujer

Dueña: *Bienvenida. ¡Vaya, si es Mary!*

La dueña del bar, al parecer, conocía a la mujer.

Dueña: *¿Otra vez de investigación? Trabajas mucho.*

El nombre de la dueña del local es King, una luchadora conocida por todo aquel que viva en South Town.

Mary: *Sí, es mi trabajo.*

Entonces, Mary se sentó en la barra.

King: *Bueno, me lo imagino. ¿Qué tal te va?*
Mary: *Conflictos de zonas... inmigrantes y hambre... El mundo realmente está a final de siglo.*
King: *Bueno, yo tampoco he oído nada agradable últimamente. Pero algo querrás decirme, tú no sueles tener mucho tiempo como para venir solo a tomar una copa...*
Mary: *Así es. Mira esto...*

Mary abrió su ordenador portátil.

Mary: *Sí, es esto de aquí.*
King: *Si esto es...*

King se asombra viendo el mail que Mary había recibido. En la pantalla estaba la invitación a **King of Fighters**.

King: *Me imaginaba que esta vez también iban a hacerlo, pero no he visto ningún anuncio y...*
Mary: *Sí, pues parece ser que estas invitaciones van llegando de un modo distinto a cada persona.*
King: *Ajá, o sea, que esto huele.*
Mary: *Parece que ya vas cogiendolo...*
King: *¿Qué? ¿Me estás diciendo que yo participe en el torneo?*
Mary: *¿Pero qué dices? Te ha llegado la invitación, ¿No?*
King: *O sea, que como siempre, eres muy rápida investigando.*
Mary: *Bueno, ¿participarás o no?*
King: *En eso no tengo inconvenientes, solo que no tengo compañeros, y además me han dicho que esta vez se trata de grupos de 4 personas. Mai seguramente formará equipo con Andy, y Chizuru no creo que participe.*
Mary: *No te preocupes, ya tengo más o menos preparados a los otros compañeros.*
King: *Vienes preparada para todo...*

King esperaba que este año no pasase nada grave.

En otro lugar. Barrio Chino de South Town.

Hiah...!! Toah....!!

En la calle se oyen voces de golpes, y junto a esas voces los gritos de gente rodeando el lugar.

*¡¡Vamos, Xiang Fei!! ¡¡Ánimo, chica del hakama!!**
(*Hakama: faldas/pantalón de kimono antiguo).

Al parecer, la gente asiste a una pelea entre la camarera del restaurante chino contra una chica de kimono.

Chica 1: *¡¡No permitiré que te vayas sin pagar!!*
Chica 2: *¡¡Te estoy diciendo que no me voy sin pagar!! ¡¡Que no llevo efectivo y voy a bajar al banco!!*
Chica 1: *Y quieres que confíe? Aunque me veas pequeña, nunca se ha escapado nadie de aquí sin pagar...*

Xinang Fei, una camarera y a la vez guardia del restaurante chino.

Normalmente a los 2 o 3 minutos consigue poner en su sitio a los clientes problemáticos, pero esta vez las cosas son diferentes. El contrincante, que al parecer quería irse sin pagar, evita perfectamente los golpes de Xiangfei, impidiendo que los ataques lleguen a tocarla. Parece que esta vez el rival es una persona difícil.

XiangFei (algo sofocada): *¡¡Deja que te pille!!*
Chica 2: *Pero ¿Por qué? ¡¡Si no he hecho nada malo!!*

La pelea entre las dos chicas no avanzaba.

Mary: *¡Ah! ¡Es allí!*

El sitio que Mary señaló estaba rodeado de gente.

King: *¿Allí? Parece que hay mucha gente...*

King, guiada por Mary, ha llegado hasta el corazón del barrio chino. Aunque está dentro de South Town, el barrio chino parecía un lugar totalmente diferente, y de repente se encontraban con mucha gente rodeando algo.

King: *¿Qué está pasando?*

King quería comprobar con sus ojos lo que pasaba.

King: *Perdonad, ¿Me dejáis pasar?*

King, junto con Mary, apartando a la gente, tratan de llegar al centro de lo que ve la gente, y cuando se encontraron a las dos chicas peleando, King se asombró, porque allí había alguien conocido para ella.

King: *¡¡Kasumi!! ¡¿Qué estas haciendo?!*
Kasumi: *¡Ah! ¡Señorita King!*
XiangFei: *¡¡Ahora!!*

XiangFei vio que era la oportunidad, y rápidamente hizo su ataque. Parecía alcanzar a Kasumi, pero...

XiangFei: *¿Qué?*

Mary había cogido la mano de XiangFei antes de que alcanzase a Kasumi.

Mary: *Bueno, esto se acabó. XiangFei, yo pagare la cuenta, pero sobretodo, tú (refiriendose a XiangFei), ¿Qué tal si formas equipo con nosotras?*
XiangFei: *¿Eh? ¿Te refieres a un equipo para KOF?*

XiangFei, asombrada, mira la cara de Mary.

Mary: *Por supuesto. Seguramente a ti también te habrá llegado la invitación.*
XiangFei: *Ya, pero el tío Pai me dijo que no participase.*
Mary: *Bueno, entonces hablare yo con tu tío. ¿Qué te parace? ¿Participarás con nosotras?*
XianFei: *Pues... sí, participaré. ¡¡Me encanta pelear!!*
Mary: *Bien, entonces ya está decidido. Tú también, Kasumi. Habrás recibido la invitación, ¿No?*

Kasumi se queda asombrada por la repentina aparición del tema del torneo.

Kasumi: *¿Eh? ¿Me vais a dejar participar en vuestro grupo? Hasta ahora he estado buscando alguien con quien formar equipo. ¡¡Estoy muy contenta!!*
Mary: *¡Por supuesto! No puedo dejar fuera a alguien con la experiencia de haber participado anteriormente.*
XiangFei: *¿Eeeeeh? ¿Esta, que quería irse sin pagar, también?*
Kasumi: *Te estoy diciendo que eso es una confusión.*
King: *Uff, tenemos muchos problemas por delante.*

King, solo de pensar en lo que le venía encima, empezaba a tener dolor de cabeza...

JUSTICE TEAM

Kim: *¡¡Vosotros!! ¡¡Estáis tardando demasiado!!*
Chang: *¡Arf! ¡Arf! ¡¡Espereme, señor!!*
Choi: *¡Arf! ¡¡Arf!! ¡¡Es que vas un poquito rápido!!*
Kim: *¿Pero qué os pasa? ¡¡Esto no es nada!! ¡¡Yo ni siquiera noto el cansancio!! Además, ¿Cuantos años lleváis entrenando conmigo? Estáis vagueando, ¡¡Dos vueltas más!!*
Chang: *¿Quéee? Por favor, ¡Perdónenos! ¡¡Eso no!!*

En el sitio de siempre, pasando el entrenamiento de siempre, cuando los tres llegaban al final de la ruta de correr, un hombre se plantó en mitad del camino.

Hombre: *Te veo muy bién.*
Kim: *Pero si tú eres...*
Hombre: *Hace mucho tiempo, Kim.*
Kim: *Sí, realmente hace mucho tiempo que no nos veíamos, señor Jhun.*

Chang y Choi se quedan extrañados pensando, ¿Le ha llamado Kim? Y ¿Kim le llama señor?
Kim habla con una cortesía de la que no suele hacer uso. Además, parecen ser conocidos desde hace tiempo.

Choi: *Eeee... ¿Es amigo del jefe?*
Kim: *Bueno, sí, mas o me...*
Jhun: *Espera, disculpa.*

Jhun corta las palabras de Kim, y dice:

"¿Amigo? Ni mucho menos. Fuimos compañeros del mismo dojo, pero no recuerdo que hubiésemos sido amigos. Y... Kim, no me gusta que des un conocimiento equivocado a la gente."
Kim: *¿Todavía piensas así de mí?*

Piensan Chang y Choi: *"Vaya, parece que se llevan muy mal."*

Kim: *De siempre has sido así conmigo, pero la verdad es que yo no recuerdo haberte hecho nada.*
Jhun: *¡Ntch! Bueno, hoy no he venido a hablar de eso.*
Kim: *Es verdad. Y... ¿A qué has venido?*
Jhun: *He visto el programa en el que sales tú. Eso sobre "La Corrección", por supuesto vía satélite.*
Kim: *Bueno, es un poco vergonzoso, pero...*
Jhun: *Sí, es realmente vergonzoso.*
Kim: *¡Haa!*
Jhun: *En estos días, si estás haciendo una corrección de la época pasada, estás muy equivocado.*
Kim: *Pero yo intento corregirles a mi manera, y de ese modo creo que no hay ni forma antigua, ni nueva. También pienso si realmente hace efecto o no. No siempre lo moderno es mejor.*
Jhun: *Sí, pero fue emitido por todo el mundo de esa manera. Yo no puedo aguantar que la gente que vea la tele tenga una imagen de una época pasada en mi país, y además, esa forma de pensar es lo que se hace llamar tu propio ego.*
Kim: *¿No será que para darme tan sólo este consejo has venido aquí?*
Jhun: *Así es. Ya que yo también conozco la filosofía del taekwondo. Me imagino que tú también reconocerás mis habilidades...*
Kim: *Fuiste un buen rival mío, y también reconozco tus habilidades. ¿Y?*
Jhun: *Pues entonces, a ver si puedes dejar a mi cargo uno de tus alumnos.*
Chang/Choi: *¿¿¿Quée???*
Jhun: *Sí. Desde que me fuí de aquí he aprendido y absorbido muchísimas ideas que no están atrapadas por las viejas costumbres, y me gustaría utilizar esas ideas para corregirles con otro método, no con el tuyo, que es viejo y primitivo, sino con algo que use la lógica y esté bien calculado.*

Chang y Choi escuchaban la conversación atentamente.

Chang: *¡Eh! Parece ser que esto se empieza a poner feo...*
Choi: *Ya de por sí es duro. ¡No podré aguantar solo!*
Kim: *Pero...*
Choi: *Claro, claro. Nosotros también necesitamos prepararnos.*
Chang: *No sé si fue tu viejo compañero o no, pero no tienes por qué hacer caso a un tipo así.*
Kim: *De acuerdo. A lo mejor esto es una oportunidad para que vean como es el mundo exterior. Te dejaré uno a tu cargo.*
Chang/Choi: *¿¿¿Eeeeeeh???*
Kim: *Te encargaré a Chang, que tiene más fuerza. ¿Te parece bien?*

Jhun: *Ajá. El que tiene más fuerza. Así me motivo más a enseñarle. Estoy de acuerdo.*
Chang: *Pero... oiga, señor Kim...*
Jhun: *Pues entonces, rápido, yo no tengo mucho tiempo. Me gustaría que preparase al señor Chang cuanto antes.*
Chang: *Pero bueno, me quieres escuchar... ¿Qué? ¿Ahora mismo?*
Jhun: *Así es. Yo me tengo que volver en el avión de esta tarde.*
Chang: *¿Qué? ¿Avión? Pero, ¿A dónde voy yo?*
Jhun: *A Japón.*
Chang: *¿Quéeeee?*
Kim: *Sí. El señor Jhun vive ahora mismo en Japón.*

Meses después, en Korea.

Choi: *9..... 18...... 90....... ¡¡100!! ¡¡Arf!!*
Kim: *Bien. Descanso.*

Choi se queda medio asfixiado.

Kim: *Ah, por cierto, ha llegado una carta desde Japón de Chang.*
Choi: *¿Eh? ¿Del señor Chang?*
Kim: *Sí, espera un momento...*

Un par de minutos después, Choi recibe la carta de manos de Kim. La abre y empieza a leer.

"He dejado el país y han pasado varios meses. ¿Qué tal por ahí? Imagino que como siempre. Pues por aquí, a diferencia de los ejercicios hasta ahora, estoy usando unas máquinas para entrenamiento, y además me controlan el tiempo, así que no tengo que estar entrenando un día entero con los duros ejercicios. Físicamente, no está mal, el problema está en otras cosas. Es que... ¡¡Tengo que estudiar!! El señor Jhun es profesor de idiomas en Japón y cada vez que hay un espacio de tiempo me enseña conocimientos generales y física de los deportes. Eso es lo realmente duro para mí. La verdad es que yo odio a muerte estudiar. Tal vez haberme quedado por allí era mejor. Pero sobre todo, ¿Hasta cuando tengo que seguir llevando una vida así? Bueno, diga lo que diga, nada va a cambiar. Imagino que tú también lo estarás pasando duro. Anímate.

P.D.: La otra carta que viene es del señor Jhun, que me pidió que se la pasases al señor Kim."

Choi: *¿Carta?*

Busca bien en el sobre y encuentra otro sobre dentro más pequeño.

Choi: *Señor Kim. Esto, parece que viene de parte del señor Jhun.*
Kim: *¿Qué es?*

Kim abre el sobre y comprueba el contenido de la carta. Comprende lo que dice en ella y dice:
Choi, a partir de mañana vamos a hacer el menú especial...

Cambio de escena. Japón.
Mucha gente grita como enloquecida.

Athena: *Pues escuchad mi primera canción, Kizudarake no Blue Moon.*

De nuevo, se oyen gritos de los fans:

¡¡Psycho Soldiers!! ¡¡Psycho Soldiers!!
Athena: *"Stop! ¡No más! Please, no hagas ponerme triste..."*

Chang: *Oiga, señor Juhn...*
Jhun: *Mmm... es fantástico. Perdona, ¿Qué?*
Chang: *¿Esto también forma parte del entrenamiento?*
Jhun: *No, esto es mi hobby.*
Chang: *..........*
Jhun: *Ah, por cierto. Hablar de esto en un sitio así queda un tanto raro. Dicen que se va a organizar otra vez KOF.*
Chang: *Ajá.*
Jhun: *Allí hemos quedado con Kim para participar. Es decir, vamos a comprobar quién llevaba razón a través del torneo.*
Chang: *Y, ¿Qué va a ser de nosotros?*
Jhun: *Hombre, dependiendo del resultado podrás volver a la sociedad.*
Chang: *De... ¿De verdad?*
Jhun: *Por eso, señor Chang, poniéndose eso por meta, ¡¡Animémonos al entrenamiento!! ¡¡Ah!! ¡¡Va a entrar en el estribillo!! ¿Quieres cantar con nosotros también?*
Chang: *............*

ORIGINAL KYO

Cuando sonó un fuerte ruido, el color de los paisajes desapareció, volviéndose oscuridad. Había veces en las que, dentro de la oscuridad, las gotas caían en su cuerpo. Cuando de repente perdió el sentido, el cuerpo no reaccionaba bien, pero podía abrir los ojos. Lo que por fin ha podido ver era la mano de alguien que se iba acercando, y todo volvió a la oscuridad otra vez, llevándose consigo la consciencia.

No sé cuanto tiempo he estado durmiendo. Mi alrededor aún esta a oscuras, pero ahora sé que estoy despierto. A veces siento que algo de mí me absorbe. Me siento mal. Entre esos momentos me vienen flashback de personas que no tienen relación conmigo. Lo que ha llegó después eran las voces. Ese desconocido que me preguntaba: "¿Tú eres Kyo Kusanagi?" o "¡Me quedaré con tus datos!". También pasan voces de personas llamándose unos a otros. Nombres como Krizalid o K'. Pero, aunque me preguntasen algo, lo ignoro todo. Contestar a esas preguntas por mi parte era algo que no quería hacer...

Mientras estaba pensando hasta cuando iba a seguir así, el cambio ocurrió. Empece a oír latidos. Eran mis propios latidos. Al mismo tiempo empece a recuperar mi propia temperatura. Es sangre. La sangre vuelve a correr por mi cuerpo. El latido se hace cada vez más fuerte, y llegó hasta un punto que deseaba taparme los oídos.

Y dentro, alguien me llamaba. El sonido del latido era más fuerte y no podía oírle bien. El latido se va mezclando con otros ruidos, y al final cambia como si algo explotara. Seguía oyendo la llamada de alguien. Alguien me estaba llamando.

"¡¡Kyo!!"

Junto con la llamada empecé a ver la luz a una larga distancia. Intenté fijarme bien para comprobar lo que era, pero la luz se ha ido expandiendo en un momento y empezó a enfocar el paisaje a mi alrededor.

Todo cuanto me rodeaba estaba envuelto en fuego y humo.

Me cuesta respirar.

Suenan alarmas.

Empiezo a ver, y también empiezo a oír más claro. me di cuenta de que el latido que yo había oído era la explosión. Un hombre se puso delante de mí.

Kyo: *¿Eres tú quien me estaba llamando?*

El hombre no responde. Más bien parece tener miedo a algo.

Tiene una marca en el cuello de la chaqueta. Pone N.E.S.T.S .

Cuando le iba a preguntar por su significado, un viento en explosión nos ataca.

¿Cuánto tiempo habré estado sin consciencia? En realidad era sólo un momento. Cuando el humo se quitó, me fijé que la explosión me desplazó hasta unos bloques lejanos. Y esta vez, no por la explosión, se oyen cristales rompiéndose. Algo líquido cae en el suelo, y al parecer se evaporizó. Todo alrededor desprendía un calor insoportable.

Kyo: *Tengo que salir de aquí cuanto antes.*

Al pensar eso, algo chocó en mi pie.

Kyo: *!*

Un cadáver. Además, es mi propio cadáver. No solamente bajo mis pies, sino toda la habitación está llena de cadáveres míos.

En este momento me doy cuenta de todo. Entre la oscuridad, cobraba significado todo cuanto me preguntaba.

Kyo: *¡Me están tomando el pelo!*

Aparece fuego de mis puños, pero no sale con fuerza. Sale un fuego débil.

"Esos tipos... hasta la fuerza..."

Todo me daba igual. Con todo el poder que me quedaba prendí fuego a la habitación. Entre las llamas ardientes, muy en el fondo, se oye la voz que me llamaba, y esta vez muy clara.

"¡¡Kyoooooooooooooooooooo!!".

No hacía falta ni pensarlo. Era su voz. Dejé atrás el sitio. Una explosión más fuerte se me echa encima.

Kyo: *NESTS, esto lo pagarás caro. El fuego de mis puños sigue prendiendose débilmente, como queriendo agarrarse a algo...*

IORI YAGAMI

Se oye algo arrastrado, pegajoso y lleno de líquido, en el pasillo.

Siguiendo ese ruido se encontraba con una línea roja que sigue hasta el fondo.

"¡¡Alto ahí!!"

Una personas seguían esa línea hasta su lugar de procendencia, y apuntan con sus pistolas al hombre que hallaron.

El tipo se dio la vuelta.

Hombre: *¿Me habláis a mí?*

Las personas que apuntaban no dijeron nada.

Hombre: *Muy bien, pero contestadme a mi pregunta, ¿Dónde esta ÉL?*

No hay respuesta, y a cambio la cantidad de hombres aumenta.

Hombre: *Ju...*

El hombre pasa de estas personas que le apuntan con las pistolas, y continua andando.

Los hombres entran en acción de disparar.

"!!"

Todo ocurrió en un instante. Algo pesado con un olor fatal se les vino encima a los hombres. Ese algo era uno de sus compañeros. Luego sopló el viento, algo pesado y afilado, y pasó entre los hombres. En instante los hombres gritan forma dolorosamente, como nunca antes gritaron en su vida. Suenan las alarmas.

El hombre no piensa detener su paso, apartando a todo aquel que se pone en medio, dejando atrás un montón de pedazos de carne sangrientos que quedan apilados en el pasillo.

Algo explota por detrás del hombre. Se llena del fuego. El hombre, sin miedo a eso, sigue adelante, neutralizando las llamas con el fuego azul que prende de sus puños. Entre las llamas que se apartan ve la sombra de alguien.

El hombre sonríe.

"Estabas aquí... ¡Veremos si es verdad! ¡Allá voy! ¡GoooooouuuaaaAAAA!"

La distancia entre el hombre y la sombra se diminuye. Sus puños con las llamas azules alcanzan la cabeza del otro y suena un crujir de huesos.

"¡No! ¡Este no es!"

Sintiendo algo diferente de lo que buscaba, lleva la mano hacia el cuello del otro y explota la llama. Lo que antes era una sombra de alguien, se convirtió en un pedazo carbonizado.

"¡Este no es! ...¡¡¡¿¿Dónde está??!!!"

El hombre siguió adelante. Allí se encontraba con una puerta. Tira el cadáver hacia la puerta y lo rompe.

"¡Ntch!"

Allí estaban unos hombres en fila, todos con la misma cara y aspecto (físico). Le sonaba ese aspecto.

"¡¡Cómo es esto...!! ¡¡Kyo!!"

Por detrás se oye la voz.

"Sí, estamos seguros, es ese hombre....Yag...ya...ya...ya...¡¡GAAaaa!!"

Los dedos se iban clavando en la garganta del tipo.

"¿Tú sabes donde está? ¿Dónde está Él?"

"N... nno... no sé..."

Ese hombre murió sin poder terminar lo que iba a decir. Coge una granada de entre lo que llevaba el cadáver y lo tira contra los Kyos que están en fila. Los Kyos se van convirtiendo en pedazos negros.

"¡¡Aquí igual...!! ¡¿Donde?! ¡¿Donde está?!"

Dispara su llama entre el fuego. Toda la habitación explota.

"Kyoooooooooooo!!"

Grita tanto que hasta el ruido de la explosión parece mudo.

Es diferente al grito que lanzó cuando tiempo atrás perdió la razón. Es un grito que venía del fondo del corazón, de un hombre llamado Iori Yagami...

DETALLES DE SNK

He recopilado todos los guiños que SNK ha lanzado a sus personajes colocándoles entre el público, así como pequeños detalles curiosos a lo largo de cada entrega KOF. ¡Espero que no se me escape ninguno!

DANDO UN REPASO AL PÚBLICO ASISTENTE EN EL PAO PAO CAFÉ DE SOUTH TOWN (KOF'94)



Foto 1: Dentro del circulo rojo podemos ver a tres personajes sacados de Art of Fighting 2: (de izquierda a derecha) Lee Pailong, Micky Rogers y Temjin.



Foto 2: Dentro del circulo rojo triple tenemos a: Circulo rojo de la derecha: Ryuhaku Todoh. Circulo central: Roddy y Cathy (Top Hunter). Circulo izquierda: Eiji Kisaragi de AOF2. Aparte: supuestos Richard Meyer y Geese Howard.

"SR.HEIDERN, ¿ME DEJA LLEVAR EL HELICOPTERO?" "CLARO, RALF, CLARO... ^_^ CUANDO TE JUBILES..."



Año 1994. Aterrizaje forzoso en Brasil...



Año 1995. Aterrizaje forzoso en el desierto...



Año 1997. Parece ser que aún no han llegado.



Año 1997. ¡¡Llegaron!! ¡¡Aterrizaje perfecto...!!

RUGAL ARRASA ALLÁ POR DONDE PASA...



No hay que ser un lince para percatarse de que las estatuas que ha coleccionado Rugal de luchadores a los que ha vencido pertenecen a hombres de Capcom, pero por si no habéis pillado a todos, están: Ryu, Zangief, Fei-long, Gouki, Guile y Balrog (con una pluma en la cabeza, como queriendo pasar desapercibido).



De lo que no se han percatado tantos es de cierto símbolo que aparece en el holograma del mundo de la fase de Rugal. Ejem... ¿Tiene un cierto parecido al logotipo de los "Decepticons" de la serie Transformers? Está bien, lo admito, no es parecido, es el mismo.

KYO Y KENSOU EN FATAL FURY 3



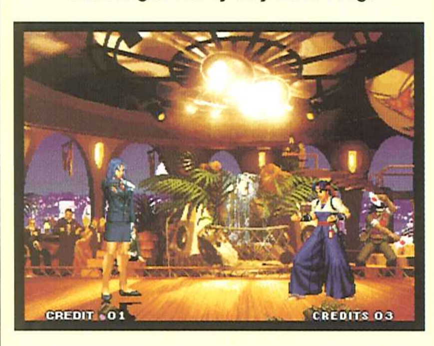
Bueno, ya se que no se trata de una pantalla del King of Fighters, pero ya que estamos con las curiosidades me debería referir a todo lo que voy recordando del KOF.
Aquí tenemos la fase de Bob Wilson en Fatal Fury 3, en cuya izquierda aparecen Sie Kensou sentado animando el combate, y Kyo Kusanagi lanzando una moneda hacia arriba. Un detalle del que muchos no se percataron.

BUSCANDO A RYUHAKU DESESPERADAMENTE

Kasumi va buscando a su padre en el KOF'96, y al tipo lo hemos podido ver todos los años hasta el KOF'98. En el año 94 estaba entre el público del Pao Pao Café



En el KOF'95 se encontraba en el Bar Illusion de la señorita King tomando unas copas con sus amigos Heavy D! y Duck King.



En el KOF'96 se encontraba en el nuevo Bar Illusion animando a su hija como un poseso. Debió ser un bonito reencuentro... ¡snif! ~_~



En el KOF'97 volvió a reunirse con sus dos amiguetes para estar en el palco de equipos en espera de luchar.



Y ya en KOF'98 aparece junto a Duck King para animar al amigo Heavy D!. También está Mr.Big

PERSONAJES DE SNK INVITADOS EN ESCENARIOS



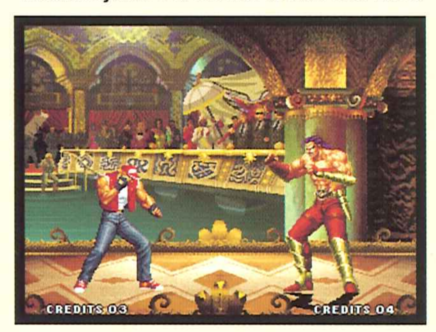
KOF'94. Italy Stage. Personajes de Fatal Fury: Chen, Big Bear, Tung, Duck y Jubey.



KOF'95. Hero Stage. Blue Mary y Ryuji Yamazaki junto a la entrada de Neo·Geo Land.



KOF'96. Garou Stage. Personajes de Fatal Fury: Jubey, Mary, Sokaku y Tung Fu Rue.



KOF'96. Boss Stage. Billy Kane acompañado por dos guardaespaldas (no Ripper/Hopper).



KOF'96. Chizuru Stage. Detrás de Terry se encuentran Saisyu Kusanagi y Heidern.



KOF'98. USA Stage. En la esquina tenemos a Eiji Kisaragi. Ya podías salir, ya...

INVITADOS ESPECIALES EN "MARK OF THE WOLVES"





Aunque "Garou, Mark of the Wolves transcurre varios años después de los torneos "King of Fighters" de los que hablamos, los muchachos de SNK han hecho un guiño a sus más carismáticos luchadores. En la foto de la izquierda tenemos a Kyo e Iori, y en la foto de la derecha salen de nuevo agarrados a otra persona junto a Benimaru y Clark. Además, aparece Ryo Sakazaki, al que le están poniendo una multa por estrellar su moto contra el bus urbano.

SUPOSICIONES

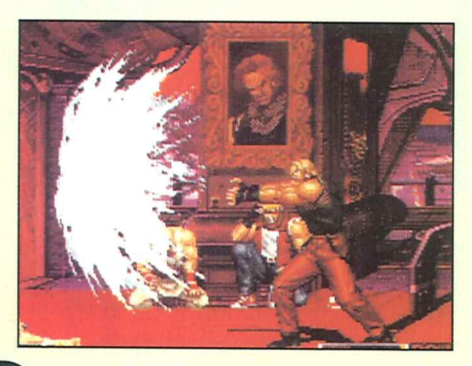
DETALLES QUE SNK DEJA ENTREVER PERO NO HA DESVELADO EN NINGÚN MOMENTO SOBRE LA TRAMA DE KOF



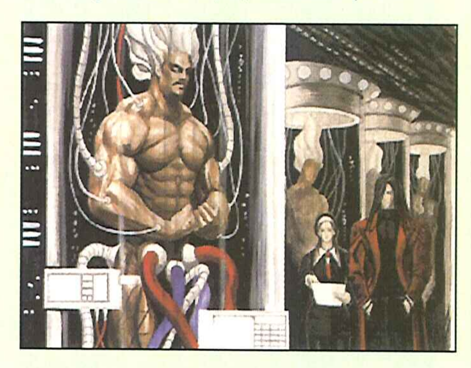
* En el pasado *Yamatano Orochi* se introdujo en el cuerpo de una mujer, siendo ésta su hijo más cruel. Al menos eso es lo que parece indicar la imagen incluida en el *Art Gallery* de ***King of Fighters '98***...



* ¿Qué relación hay entre *Vice* y *Saisyu*? En ***KOF'98*** tuvimos la oportunidad de enfrentar estos dos personajes, y Vice le hace un gesto de desprecio a *Saisyu*. Esto da a entender lo siguiente: Cuando *Mature* fue a recibir a los ganadores del torneo KOF en el año 1994, recordemos que *Saisyu* asaltó el portaaviones de *Rugal*. Lo más lógico es que antes de llegar hasta él tuviese que sortear a alguno de sus secretarios, ¿no es así? Parece ser que le tocó la china a *Vice*, a quien *Saisyu* le puso las pilas a base de bien.



* Hablando de secretarios. Hasta ahora no se ha dicho oficialmente cuál es el aspecto de los dos secretarios de *Rugal* (además de *Vice* y *Mature*). Se sabe que son un hombre y una mujer. Descartar a las dos chicas que le acompañan en ***KOF'98*** sería lo más lógico, ya que éstas parecen otra cosa, más que secretarias, y además no cumplen el requisito de chico y chica. Sin embargo, podríamos echarle un ojo a cierta ilustración aparecida también en el *Art Gallery* de ***King of Fighters '98***. En ella vemos a *Rugal Bernstein* en los momentos de su recuperación tras el enfrentamiento del año 1994 contra *Kyo*. ¿No pueden ser esos dos que están junto a él en la sala de rehabilitación? Les doy todas las papeletas a que sí.



* Sigamos con el tema de *Rugal*. En el ***KOF'94*** decía que conseguía golpes de los rivales contra quienes se enfrentaba y una vez les ganaba los convertía en piedra. ¿Cierto? Pues hay una gran pregunta que me llevo haciendo desde entonces: Si *Rugal* usaba *Kaiser Wave* y *Reppuken*... ¿por qué *Geese Howard* y *Krauser* siguen vivos? Conocemos la historia en el caso de *Heidern*, que escapó del combate con *Rugal* cuando vio que sus posibilidades de victoria eran pocas, pero, ¿realmente *Rugal* se ha enfrentado con estos dos magnates del crimen organizado? Es cierto que *Geese* y *Krauser* conocen a *Bernstein*, pero eso es algo muy normal, ya que *Rugal* es uno de los contrabandistas más poderosos del planeta (bueno, era), pero eso no cuadra la posibilidad de que en el pasado se enfrentasen a él. De todos modos, aunque así fuese, todo esto lo comento para que os hagáis a la idea de que existe una posibilidad de que en un futuro próximo los señores de **SNK** nos suelten el bombazo de que *Rugal* estaba íntimamente relacionado con la compañía *NESTS*. ¿Cómo? ¿A qué viene eso? ¡Éste se ha vuelto loco! Mmm... no doy más que suposiciones, pero es posible que *Rugal* tuviese a su disposición la misma maquinaria que usan en el *NESTS* para obtener datos de combate de los luchadores. Si no, ¿qué poder tenía *Rugal* para coger esos ataques? Lanzar *Kaiser Wave* no debe ser cosa de estirar los brazos hacia atrás y dar un grito... Nunca se ha dicho que *Rugal* tuviese poderes ocultos, sólo hacía uso de su fuerza y de la robada energía de *Orochi*. Tomemos ahora otra cosa interesante de *Rugal*. Cuando en el año 1994 hizo explotar el portaaviones su cuerpo se destrozó literalmente y, además, *Saisyu* estaba muerto ya antes. ¿De veras nunca os habéis preguntado por qué *Saisyu* estaba de nuevo con vida? Aquí no hay *"bolas de dragón"*, así que... dejadme seguir pensando en la posibilidad de que el *NESTS* tenga algo que ver en esto, y que el *Saisyu* conocido desde ***KOF'95*** pueda ser un clon con personalidad implantada de los restos del original. No es tan descabellado y desde luego sería todo un detalle que rellenaría un hueco no demasiado claro en la historia.



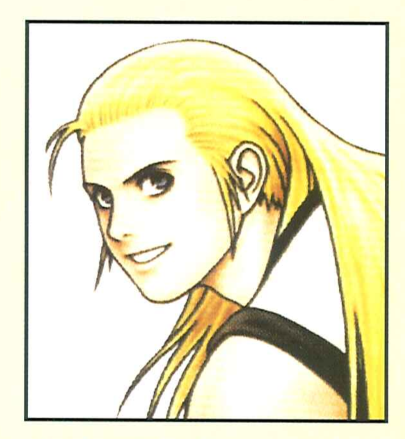
* Y ya para acabar, algo más sobre el *NESTS* y sus clones. Cuando *Whip* habla con *Krizalid* le desmiente el hecho de que sean hermanos (cosa que éste creía firmemente) y le cuenta que sus personalidades han sido implantadas. Eso deja abiertas dos posibilidades con respecto a *Whip*. La primera es que los del *NESTS* le hiciesen un lavado de cerebro (cosa por la que no voto) y la segunda que sea un clon de alguien (mmm... ¿*Kyo* en versión femenina? El caso es que *K'* tiene entre 16 y 18 años (edad no definida aún) y *Whip* tiene justamente 17...

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com



DICCIONARIO DE PERSONAJES

GUIA DE LUCHADORES K.O.F.



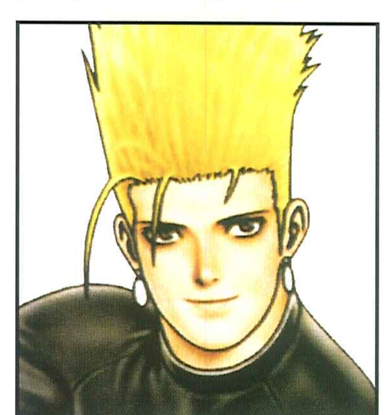
ANDY BOGARD: Hermanastro de *Terry Bogard*. Maestro *ninjutsu* del *Clan Shiranui*. Utiliza un estilo de lucha *Koppo* con mezcla de técnicas de lucha *Shiranui*. Es el prometido de *Mai Shiranui*, y el hecho de que *Mai* perteneciese a otro equipo (por poder ser solo 3 luchadores en grupo) hacia que la relación personal entre ellos dos se distanciase. *Andy* ve el torneo *KOF* como un entrenamiento mas y un modo de mostrar sus habilidades, pero este enfado con *Mai* le quitaba un poco las ganas. Ahora que los equipos están formados por cuatro luchadores la cosa cambia.



ATHENA ASAMIYA: Una estrella japonesa de la canción. Tiene psico-poderes y practica artes marciales chinas junto a su maestro *Chin Gensai*, *Sie Kensou* y un nuevo compañero (*Baoh*). Se trata de la descendiente directa de la heroína *Athena*, y de ahí que tenga unos psico-poderes muy fuertes que no provienen de entrenamiento, si no que ya los tenía heredados. Uno de los motivos mas grandes que llevan a *Athena* a luchar en KOF, actualmente, es dar coraje a las personas débiles, como su amiga *Kaoru*, que se recuperó de su invalidez por tener gran valor. Tiene una relación con *Kensou* en la que este la ve como su novia, pero ella le trata como un amigo especial, no como novio. Se ha cortado el pelo en el 99 como ofrenda a los dioses para que *Kensou* recupere los psico-poderes perdidos.



BAOH: Nació en un pueblo de china en el que hay una leyenda que dice lo siguiente: Existe un día maldito en el que cada 200 años nace un ser que traerá la desgracia al pueblo. Ese día coincidió con el nacimiento de *Baoh*, y su madre murió al darle a luz. Todos piensan que *Baoh* es esa reencarnación de la maldad, y su padre coge a *Baoh* y a la madre muerta y desaparece. *Baoh* es llevado a un templo para que cuiden de él, y su padre se larga con el cuerpo de la madre. Al cumplir 12 años (año 1999), *Baoh* empieza a dar muestra de tener psico-poderes, y el dueño del templo llama a *Chin Gensai* para dejarselo a su cargo. *Baoh* ve a *Athena* y *Kensou* como sus amigos y hermanos. Su aprendizaje en el manejo de los psico-poderes es muy elevado.



BENIMARU NIKAIDO: Es mestizo de padre japonés y madre americana. Su padre es millonario. *Benimaru* era famoso como luchador mucho antes de entrar en el torneo *KOF*. Su técnica *Shooting* (es el modo en el que él le llama a su técnica) le hizo quedar segundo en un torneo muy importante de lucha de Japón, perdiendo en la final contra *Kyo* (año 1993). Este hecho destrozó su ego, que por cierto estaba realmente elevado, y le marcó como eterno rival de *Kyo*. Entró a formar parte del grupo de *KOF* con *Kyo* y *Daimon* porque estos dos fueron los finalistas de dicho torneo, y los considera unos compañeros importantes. Usa el *KOF* como un espectáculo en el que poder mostrarse al público como la estrella que se cree. Una vez finalizó el torneo del año 97, *Benimaru* se independiza como luchador por libre, participando en todo tipo de torneos alrededor del mundo. Regresó a Japón para participar en el torneo *KOF'99*.

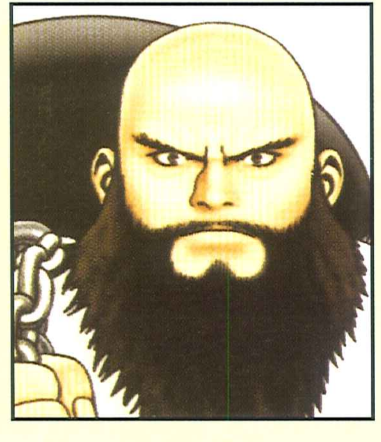


BILLY KANE: Sicario de *Geese Howard* y rival del equipo *Garou*. *Billy Kane* entra a formar equipo en *KOF'95* por orden de *Geese*, que quería conseguir información sobre el poder de *Orochi* que *Rugal* había conseguido. Para ello mete a *Kane* en un equipo formado por *Eiji Kisaragi* e *Iori Yagami* (este último es elegido como miembro por *Geese* al ser uno de los poseedores del codiciado poder). *Billy* es traicionado por *Yagami*, al que desde entonces considera enemigo. En 1997 forma nuevo equipo, esta vez junto a *Blue Mary* y *Ryuji Yamazaki* (*Geese* vuelve a elegir una persona con la energía de *Orochi* para tratar de acercarse lo máximo posible a su origen).

BLUE MARY: Es una detective que trabaja por libre en SouthTown. Su nombre real es *Mary Ryan*. Es amiga de los componentes del equipo *Garou*. Experta en el arte del *Comando Sambo*. Participa en el torneo *KOF'97* contratada por una compañía misteriosa que le encarga









investigar a las personas relacionadas con *Orochi*, empezando por su compañero de equipo, *Ryuji Yamazaki*. Al finalizar el torneo se entera de que *Geese Howard* es quien se encuentra tras la *compañía* que le contrató. En 1999 pasa a formar equipo con el grupo de las chicas, ya con motivo de disfrutar del torneo.



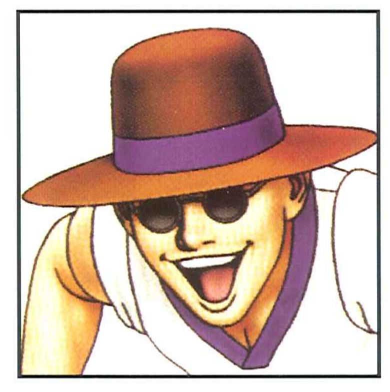
BRIAN BATTLER: Fue un jugador de futbol americano que se retiró del deporte porque llegó un momento en el que era el mejor quarterback. En el año 1994 se encontraba ya aburrido, y fue cuando *Heavy D!* le propuso formar equipo junto a *Lucky* para entrar en un nuevo mundillo. Se supone que han estado presentes en todos los torneos, pero que la televisión no ha filmado sus combates.

CHANG KOEHAN: Fue un preso que se fugó de una cárcel coreana y que para su mala suerte se encontró con *Kim Kaphwam* en la huida. Le someten a una reformación de carácter bajo la responsabilidad de *Kaphwam*, y junto al demente *Choi Bounge*. No está precisamente contento con su entrenamiento forzoso diario, y sueña con poder huir de *Kim* cuando le sea posible, pero su estupidez le hace estar cada vez más obligado a permanecer junto a *Kim*. En el año 1999 *Kim* deja a *Chang* bajo la tutela de *Jhun Foon*. *Chang* lucha usando la bola de preso con la que escapó, y su carácter le hace ser cada vez más tranquilo ante la idea de escapar (resignación).



CHIN GENSAI: Un viejo maestro que vive entre las montañas de China. Sus técnicas están basadas en todo tipo de técnicas milenarias chinas, especialmente la del borracho. Tiene como discípulos a *Athena*, *Kensou* y *Baoh*, de los que espera hacer grandes luchadores psíquicos. Es un muy buen maestro en el control de técnica y mente, y eso se ve claramente reflejado en sus alumnos. Está casado. No se le conocen poderes psíquicos, aunque puede notar las malas vibraciones a larga distancia por su gran control de KI.

CHIZURU KAGURA (YATA): Su apellido real es *Yata*, que representa al clan que tiene como fin custodiar uno de los tres objetos sagrados que mantenían sellado el poder de *Yamatano Orochi*. Se ocultan tras el apellido de *Kagura* para que nadie sepa quienes son realmente (su papel en esta historia es mucho más trascendental que el de *Kusanagi* o *Yagami*). *Chizuru* es la descendiente directa de la familia *Kagura*, protectores del sello. Todos los descendientes de su clan tienen hermanos gemelos (supuestamente debido al efecto del espejo que custodian), y *Chizuru* no lo es menos. En un principio, su hermana gemela mayor era quien protegía el sello, hasta que un fatídico día llegó *Goenitz*, que la mató, y abrió el sello. Tras el suceso, *Chizuru* pasó a ser la protectora del sello. De estar viva su hermana gemela, ambas solas podrían sellar el poder, pero a causa de estar solo una de ellas, *Chizuru* está obligada a buscar ayuda. Habiendo oído hablar de los anteriores *KOF* y de alguien que acabó con el problemático *Rugal*, *Chizuru* tiene la idea de convocar un nuevo *KOF* (año 1996) donde poder encontrar, con algo de suerte, al tipo en cuestión, o en su lugar, alguien muy poderoso para ver si juntos podrían cerrar el sello.
En 1997, *Chizuru* organiza de nuevo *KOF*. Trató de reunir a los luchadores más importantes que podían ayudarla, y en especial a *Kyo Kusanagi* y a *Iori* (por cierto, que a este le mete en el torneo sin siquiera enviarle la invitación, como un "*Guest Starring*"). A la vez, ella misma actúa de reclamo para los *Orochi*, puesto que al descubrirse su identidad como protectora del *Espejo de Yata*, estos irían a por ella.
Una vez acabado el problema de *Orochi*, *Chizuru* vuelve a su templo, desde donde dirige la gran empresa que posee.



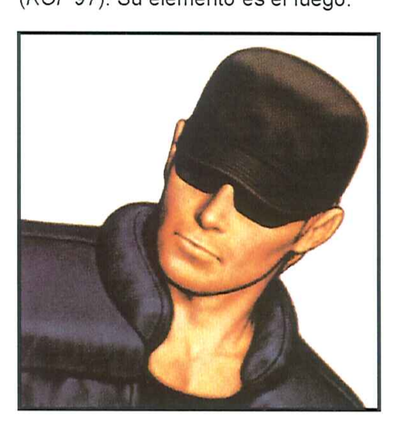
CHOI BOUNGE: Era un delincuente buscado porque iba rajando a sangre



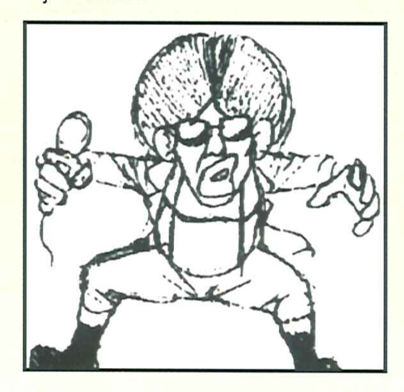
DICCIONARIO DE PERSONAJES

fría con sus garras de acero. Lo hacía porque le gustaba rajar carne, no llega nunca a matar a nadie. Para su desgracia, se topó con *Kim Kaphwam* momentos después de que *Kim* pillase a *Chang*. Entonces, *Choi* quiso atacarle para rajarlo, y en lugar de eso lo que consiguió fue una patada de *Kim* que le dejó fuera de escena. A partir de ese momento pasó a ser otro preso bajo las ordenes de *Kim*, que se supone que debe ayudarle a reinsertarse en la sociedad (cosa que por supuesto no parece que vaya a ser posible). Es un maestro con sus garras, las cuales creó imitando a *Freddy*, y que son su objeto más preciado.

CHRIS: Es un chico suizo que toca la batería en una banda de música liderada por *Yashiro Nanakase*. Es una persona muy sonriente, de aspecto frágil, ordenada y limpia, y a la vez el sentido común que a veces parece faltarle a *Yashiro*. ¿Qué más se podría decir de este personaje, que parece pedir perdón cada vez que golpea al adversario? Bueno, algo más. *Chris*, también conocido como "*El Destino del Fuego*", es uno de los *4 Reyes de Orochi*, lo que viene a ser uno de los líderes del grupo "*Hakkeshu*" (traducido literalmente, "*Grupo de 8 más poderosos*"). Su instinto de matar personas es más fuerte incluso que el de *Yashiro* y *Shermie*. Posee a *Orochi* en su interior, él lo sabe, y espera el momento de despertar (*KOF'97*). Su elemento es el fuego.



CLARK STEEL: Es el mejor amigo y compañero de *Ralf*, y a la vez discípulo y teniente del comando especial de asalto de *Heidern* (en realidad es un grupo de mercenarios altamente preparados para situaciones de vida o muerte). Perdió a un buen amigo en una misión, y a él pertenece la chapa de guerra que a menudo muestra para dedicarle las victorias. Tiene un carácter no muy hablador, y juega el rol de controlar a *Ralf*, que es muy alocado. Ayuda cuanto puede a *Leona* para que supere su crisis. Fue *Clark* quien puso a *Whip* su nombre en clave, por una broma que hizo *Ralf* sobre ella. Usa técnicas asesinas de *Heidern*, principalmente, aunque tiene una fuerte base de *wrestling*.
Dato curioso: *Clark* tiene una cicatriz en la frente producida en una misión. *Ralf* iba a caer en una trampa de estacas, y *Clark*, al ir a salvarle, se rajó la frente.



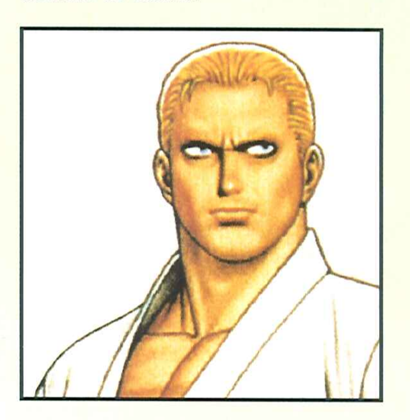
COOL GUY: Es un arbitro de peleas callejeras que actúa en los barrios bajos de Norte-América. Pudimos verle haciendo de juez en el combate contra el equipo *USA* en el año 1994.



EIJI KISARAGI: Un maestro *ninja* obsesionado con inventar técnicas propias. Piensa que es el ninja más fuerte del mundo, y participa por demostrarlo. Se une al grupo de *Billy* porque no tenía equipo, y ya que *Kane* le busca, acepta participar con él. El hecho de que los *Kyokugenryu* participen en *KOF* ya son más que suficientes razones para que *Eiji* entre, y es que tiene un pique con ellos por un enfrentamiento en el pasado, del que no salió bien parado. Fue traicionado por *Iori* al final del torneo del 95.

SIN DISEÑO

GAIDEL: Padre de *Leona* y descendiente directo del *Clan Hakkeshu*. Era consciente de su procedencia y de lo que implicaba en la historia, pero su poder aún no había despertado. No contento con su destino, decidió seguir su vida adelante como una persona normal. Se casó y tuvo una hija, *Leona*, quien heredó su sangre maldita. Un día recibió la visita de *Goenitz*, quien venía a recogerle para llevar a cabo sus planes de realzar a *Orochi*, cosa a la que se negó. Por ello, *Goenitz* forzó el poder oculto de *Leona*, quien en estado inconsciente acabó con la vida de sus padres. No hay aspecto definido de *Gaidel*.

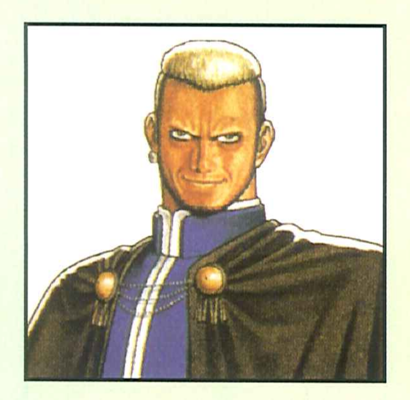


GEESE HOWARD: El magnate de la mafia de South Town decidió hacer acto de presencia en *KOF'96* para encargarse personalmente de conseguir la información necesaria de *Orochi* sin hacer uso de *Billy*, que ya había fracasado en su intento el año anterior. Para lograr sus propósitos logra embaucar a *Krauser* y *Mr.Big*, sus eternos rivales, a los que engaña vilmente. Consigue la información necesaria, y ve que no es necesario inmiscuirse personalmente, por lo que vuelve a mandar a *Billy* al año siguiente. Contrata en el 97 a *Blue Mary*, quien por supuesto no sabe que él está detrás de eso, ya que a *Mary* le encantaría atraparlo por motivos personales.

GOENITZ: *Goenitz* fue el primero de los *4 Reyes de Orochi* que dio la cara ante el torneo *KOF*. Tiene bajo su control el elemento del viento, y por ello se le conoce como "*Goenitz, el Viento Azotador*". A los 18 le usurpó el ojo a *Rugal* (quien en aquel momento tenía 25 años), y con esto nos podemos hacer a la idea de su



DICCIONARIO DE PERSONAJES

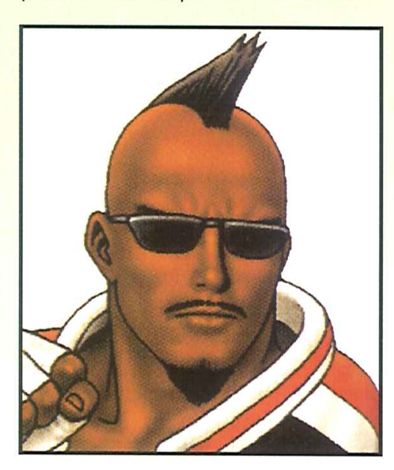






gran poder. Como castigo hacia *Rugal* por tratar de usurpar la energía de *Orochi*, *Goenitz* le dotó con un poco de la codiciada energía, sabiendo que su cuerpo de simple mortal no soportaría la presión arterial necesaria para controlar el "*Disturbio de la Sangre*" (enfermedad que se desencadena entre los poseedores del poder de *Orochi*, y que les dota de una increíble fuerza, aunque a la vez expone los cuerpos a grandes tensiones que, de no soportarla, les harían reventar).
Goenitz, que fue quien realmente hizo la mayor parte del trabajo para despertar a *Orochi*, se puso en busca del resto de los miembros del clan. Después de mucho tiempo logró localizar a *Gaidel*, y ya que no pudo hacerle entrar en razón para que afrontase su destino como hermano de sangre, hizo despertar el poder encerrado en el interior de su hija, *Leona*. Con ello *Goenitz* se sintió mejor al saber que el inútil descendiente no podría incordiar.
Goenitz viste como si fuese un clérigo, pero no cree en nada relacionado con el cristianismo. Sólo tiene una gran fe en *Orochi*, como si de un Dios se tratase. Fue el responsable de que se rompiese el primer sello que mantenía encerrado el espíritu puro de *Orochi*. Al hacerlo, *Chris* tomó consciencia de ser el elegido. Para llevar a cabo la misión de romper el sello tuvo que matar a la hermana de *Chizuru*. Preocupado por el poder de la persona que acabó con *Rugal*, *Goenitz* se enfrentó con *Kyo* antes del torneo del 96, derrotándole casi sin parpadear.
Goenitz trataba de controlar y estudiar a *Iori*, por lo que mandó a *Vice* y *Mature* a que formasen equipo con él. *Goenitz* es derrotado a manos de *Kyo*, *Iori* y *Kagura* (*Chizuru* paraliza momentáneamente sus ataques, *Iori* le congela con su ataque de llama y *Kyo* le quema). Ante tal hecho, *Goenitz* se ve acorralado, y sabiendo que las intenciones de *Kagura* eran sacarle información de los planes acerca de *Orochi*, éste usa sus propias ráfagas de viento para suicidarse.

GORO DAIMON: Era el campeón de *Judo* de Japón, y medalla de oro en unas olimpiadas años atrás. *Daimon* estaba convencido de que el espíritu del Judo se estaba perdiendo, convirtiéndose en un mero deporte que dejaba a un lado las acciones de arte marcial para una pelea real. Por eso, participa en el torneo de Japón (1993), en el que llegó a las semifinales. *Daimon* perdió contra *Kyo Kusanagi*, y fue de este modo como conoció a *Kyo* y a *Benimaru*. En 1998 *Daimon* regresa al dojo en el que daba clases, llamado por el *Comité de Judo de Japón*, ya que había logrado demostrarles que su idea de seguir un estilo diferente de Judo para el combate podía ser correcta.



HEAVY D!: Fue uno de los mejores boxeadores del mundo, y por una razón desconocida desapareció de los rings (al parecer mató a un rival). Desde entonces se dedicó al mundillo de las peleas callejeras, y es de este modo como conoció a *Lucky*. *Heavy* recibió las tres invitaciones para participar en *KOF'94*, y buscó a *Brian Battler*, quien ya era famoso en ese momento por su gran actuación en el fútbol americano.

HEIDERN: Nombre desconocido. En el año 1986, mientras *Heidern* se encontraba en una misión, su base militar secreta fue asaltada por *Rugal Bernstein*, quien había oído hablar de él como un militar fuertísimo, queriéndole atrapar para poder convertirlo en una de sus estatuas. Cuando *Heidern* regresó alertado por la intrusión en la base, se encontró con que su cuartel general había sido arrasado, y que además de perder a todos los hombres que allí se encontraban, *Rugal* había asesinado a su mujer e hija (*Sandra* y *Clara*). *Heidern* y *Rugal* se enfrentaron, y como resultado *Heidern* perdió el ojo derecho, aunque no le dio la oportunidad a *Rugal* de convertirlo en estatua. El asalto y la pérdida de su familia le marcó profundamente.
Mediante su base secreta e informadores consigue averiguar que él es quien está tras el torneo *KOF* en el año 1994. Coge a sus dos mejores hombres y se apunta al torneo con la esperanza de poder acceder a él.
Con la explosión del portaaviones de *Rugal*, *Heidern* se queda más tranquilo, pensando que está muerto. Pero unas pesadillas que tiene con la muerte de su familia le hacen presentir que sigue vivo (cosa que se remata con la llegada de las invitaciones al nuevo *KOF* en sobres sellados con una "*R*"), por lo que vuelve a participar en 1995, para asegurarse que está muerto, o de lo contrario, matarlo.
Una vez acabado *Rugal*, *Heidern* se retira de luchar personalmente, y en el año 1996 es contratado por *Chizuru* como jefe de vigilancia del torneo (*Chizuru* supuso la aparición de *Goenitz*, y quiso contratarle porque sabía que haría un buen papel en ese puesto). Al no participar de luchador, *Heidern* manda en su puesto a *Leona*, su ahijada, sin saber que la estaba enviando directamente a afrontar el mayor trauma de su vida. Preocupado por todo lo que sucede con *Leona* por la aparición de *Goenitz*, ahora envía siempre a la chica para que trate de superar el mal recuerdo con las misiones .
En 1999, *Heidern* tiene puesta toda la atención sobre algo extraño que está sucediendo, que no sabe exactamente de lo que se trata, pero que parece ser muy importante. No se sabe tampoco para quién está trabajando en esta ocasión, pero el caso es que no puede participar, y ya que ahora *KOF* tiene grupos de cuatro luchadores, envía a una chica que destacó en uno de sus grupos de

DICCIONARIO DE PERSONAJES

reconocimiento. Su nombre en clave es *Sally*, aunque una vez forma parte del equipo *Ikari* se la rebautizara como *Whip*.
Gracias a su equipo de rastreadores, *Heidern* reconoce y neutraliza a cientos de clones creados a partir de *Kyo Kusanagi*. No acaba de comprender lo que está pasando, pero sea lo que sea, seguirá alerta.

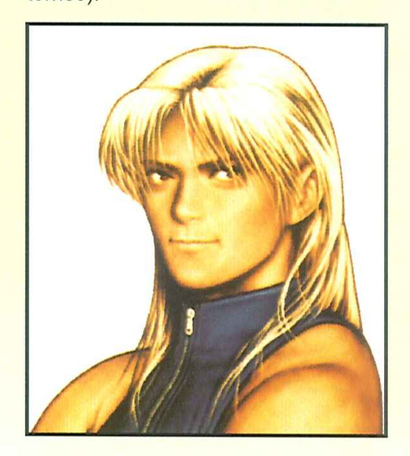


IORI YAGAMI: Es el heredero del *Clan Yagami*. 1140 años después de la muerte del *Orochi* original, el *Clan Yasakani* se separó del *Kusanagi* por el siguiente motivo: Un descendiente de *Orochi* asesinó a la esposa del entonces líder de los *Yasakani*, y éste culpa al líder de los *Kusanagi* de haberles traicionado, rompiendo su confianza y buscando venganza sin oír las explicaciones de *Kusanagi*, que niega haberlo hecho. *Yasakani* decide ser tan fuerte como les sea posible, y para ello deciden echar mano del poder de *Orochi*, sellado y custodiado por el *Clan Yata*. Cuando *Yasakani* decide romper el sello en el que se suponía que estaba *Orochi* y resulta que en lugar de estar él se encontraba el espíritu de los ocho mejores de *Orochi*, cuyas almas fueron entonces liberadas (el sello con *Orochi* fue cambiado de lugar a escondidas por *Yata*, por si surgía algún problema con *Kusanagi* o *Yasakani*). Entonces, firman un acuerdo de sangre en el que *Yasakani* obtendría parte de su fuerza oscura, pasando a llamarse *Clan Yagami*. A cambio, estos deberían acabar con los responsables de que fuesen sellados sus espíritus: los *Kusanagi*.
Iori ha crecido con el conocimiento de esta errada historia, pero su odio, más que hacia el *Clan Kusagani*, es hacia *Kyo*. Sueña con machacarle sin parar y el hecho de que alguien acabase con él le pondría furioso, puesto que es su único objetivo.
En 1995 forma equipo con *Billy* y *Eiji*, contratado por *Geese*, pero su meta estaba lejos de lo que pretendía *Howard*, puesto que quería llegar hasta *Rugal* para dejarle claro que nadie puede usar la energía de *Orochi*, salvo él mismo. Una vez muerto *Rugal*, *Iori* se deshace de sus compañeros, a los que no necesita para nada, propinándoles una paliza.
En 1996 *Vice* y *Mature* atacan a *Iori* por sorpresa para probar las habilidades de *Iori* e invitarle a formar equipo con ellas. *Yagami* se entera que son descendientes de *Orochi*, pero se mantiene junto a ellas para ver cuál es el motivo por el que se le han unido. Acaba descubriendo el avance de la trama de *Orochi*, y la aparición de *Yata* le pone al corriente de lo que está pasando. Junto a *Kusanagi* y *Kagura* acaba con *Goenitz*, y es entonces cuando sufre el primer ataque del "*Disturbio de la Sangre*". Como *Yagami* es descendiente más o menos directo de *Orochi*, su cuerpo aguanta sin problemas el estado de tirantez muscular que sufre, pero su mente se nubla, se descontrola, y acaba con *Vice* y *Mature*.
En 1997, *Iori* es inscrito sin saberlo por *Chizuru* en el nuevo torneo de *KOF*, que ahora es oficial, y se entera viendo la televisión. No es que le moleste, y de hecho, sabe el por qué de estar en la lista (seguir adelante con la trama de *Orochi*). Participa por libre y es algo que le da igual, ya que no cree necesitar a nadie. Una vez se conoce la presencia de *Hakkeshu* en el torneo, *Yagami* se une a *Kagura* y *Kusanagi* nuevamente para hacer frente a los *Orochi*. Tras el combate contra los *Hakkeshu*, y desvelada la identidad del *Orochi* original oculto en *Chris*, *Yagami* es poseído por *Orochi*, quien le maneja para que su cuerpo sufra un estado del "*Disturbio de la Sangre*" en estado máximo. *Iori* logra aguantar la presión del poder manipulador que *Orochi* ejerce en él, revelándosele, atacándole hasta debilitarlo, e impidiendo que se mueva mientras *Kusanagi* le propina el golpe que les hará saltar por los aires, y a *Orochi* desaparecer por una buena temporada.
Desde entonces, y hasta principios de 1999 no se supo nada de *Yagami*, ni de su paradero ni de lo que hizo. Eso hasta que irrumpió en la base secreta de *Krizalid* buscando a su eterno rival, *Kyo*. Sabía que se encontraba allí, y le busca eliminando a todos los clones con los que se cruza. No hay constancia de que se haya vuelto a encontrar con él.
Yagami tiene como familiares conocidos a sus padres y una hermana. Ha cambiado varias veces de novia, y es que para él sus pertenencias más importantes cambian tan rápido como que realmente no le importa nada lo suficiente (solo destruir a *Kyo*). Toca ocasionalmente en una banda de Rock'n Roll que es bastante famosa.

JOE HIGASHI: Conocido campeón mundial de *MueiThai* que participa



junto a los *Bogard* en el equipo *Garou*, únicamente por el fin de ser campeón. No hay nada especial que le llame atención de *KOF*, solo quiere divertirse y, a ser posible, enfrentarse a *King* (la rival de *MueiThai* más interesante que participa en este torneo).



JHUN FOON: Fue compañero de entrenamiento de *Kaphwam* cuando este empezó a entrenar *Taekwondo* (ambos comenzaron a la vez), y el propio *Kim* le considera su auténtico rival. *Foon* es profesor en una escuela de idiomas, y su modo de pensar, al contrario que *Kim*, es muy realista, atendiendo más a la razón y la teoría (*Kim* cree más en el espíritu de lucha). Sus clases están muy bien divididas por etapas (*Kim* usa entrenamiento masivo de un tipo hasta llevar a los alumnos al agotamiento total). Ve a *Kim* no como amigo, sino como un rival (hay algo que no le acaba de agradar de *Kim*, y esto es algo que *Kaphwam* no entiende). Al conocer los resultados obtenidos por *Kim* en la reformación de *Chang* y *Choi*, *Jhun* le pide a *Kaphwam* que le deje probar suerte con *Chang*, pasando a ser su tutor. *Jhun* obliga a *Koehan* a que además de seguir un entrenamiento físico tenga que estudiar, lo cual pues le hace aún menos gracia a *Chang*. *Jhun* es un gran fan de *Athena* y no se pierde ni uno de sus conciertos (al





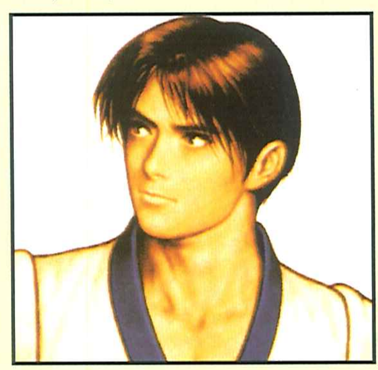
último llevó a *Chang*, quien no sabia si soportar aquello era parte del entrenamiento).



K': (*Leido: Kei Dash, Traducido: K Prima*) Tiene entre 16 y 18 años. Al parecer pertenece a la organización secreta que ha organizado este año el torneo. A él le implantaron la habilidad de combate de *Kyo Kusanagi*, aunque no puede acabar de controlarlo. Lleva un guante en la mano derecha que le permite controlar sus llamas (caso de no tenerlo prendería de fuego cualquier cosa sin tener ningún tipo de control sobre la intensidad de las llamas que le salen por esa mano). *K'* odia el *KOF*, pero entra a participar por orden de *NESTS* junto a *Maxima*, quien también pertenece a la organización, y junto a *Nikaido* y *Yabuki*. Tiene una relación aún desconocida con *Whip*. Además, *Krizalid* le llama hermano poco antes de fallecer. Al enfrentarse a *Krizalid*, la organización *NESTS* trata de acabar con él, y su compañero máxima le defiende de los ataques de francotiradores.



KASUMI TODOH: Hija de *Ryuhaku Todoh* y heredera de la técnica *Aikido* de su padre. Busca a *Ryo Sakazaki*, el hombre que se enfrentó por última vez a su padre, hecho desde el cual no se ha vuelto a saber más de él. Fue invitada por *King*, quien conocía a ella y a su padre, para formar equipo junto con ésta y *Mai Shiranui* en el año 1996. En 1999 aún no se sabe si ha logrado encontrar a su padre (se supone, puesto que sale en el escenario del 96), pero forma equipo con las chicas. Tenía una invitación y pensó que no le vendría mal participar.



KIM KAPHWAM: Maestro de *Taekwondo* de renombre mundial por haber sido campeón del mundo en su estilo. Un buen día se cruzaron en su vida *Chang* y *Choi*, dos delincuentes mortales. Para redimirles y poder reinsertarlos en la sociedad, *Kim* pide permiso a la policía para encargarse de estos dos tipos, cosa que por supuesto la policía concede y agradece (para ellos es como un héroe). Actualmente no está muy convencido de poder hacer cambiar a *Koehan* y *Bounge*, aunque sigue con su empeño y su duro entrenamiento. En 1999 *Jhun* recibe una invitación y le dice a *Kim* de participar juntos. *Kim* cree en la justicia y odia cualquier forma de maldad. Tiene dos hijos, una feliz esposa y muchos buenos amigos (entre ellos los componentes del equipo *Garou*).



KING: Esta chica francesa usó las primeras ediciones de *KOF* en las que participó para conseguir el dinero necesario con el que pagar las costosas operaciones que harían recuperarse a su hermano *Jan* de una lesión en las piernas. Es la dueña del *Bar Illusion* y por lo general en ese lugar se dan cita cada año para formar los equipos. Desde el 96 participa por gusto, ya que su hermano está totalmente recuperado.

KRIZALID: De origen irlandés, o al menos eso es lo que él cree (no es más que una personalidad



implantada en su mente). En realidad *Krizalid* es un clon creado a partir de *K'*. Es uno de los jefes de *NESTS*. Su misión era conseguir datos de combate de los luchadores e implantarselos a los clones de *Kyo* para ponerlos en activo y convocar un caos en el mundo mediante el terrorismo. Como experimento final de su proyecto, *Krizalid* se auto-implanta todos los datos obtenidos, y el resultado se ve en una segunda apariencia en la que se muestra con el cuerpo lleno de cables y conectores (los responsables de la transferencia de dichos datos). *Krizalid* pensaba que *K'* era un clon suyo, y una vez que el comando de *Heidern* detiene a todos los clones preparados para el asalto, conoce la verdad. Alguien por encima de él en la sociedad secreta del *NESTS* cierra el caso como un experimento positivo (han obtenido los datos necesarios y han visto lo que sucede si se auto-implantan). *Krizalid* no muere en la lucha final, es asesinado por sus superiores mediante los cables que lleva conectados. El hobby de este tipo era coleccionar clones de personas famosas.

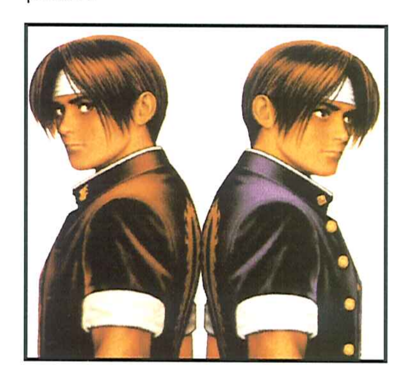


KYO KUSANAGI: La familia *Kusanagi* es un clan que a lo largo de los siglos ha heredado una técnica propia de *kobudo de fuego*. Este clan tiene 1800 años de antigüedad, y surge cuando un antepasado se enfrentó con una increíble técnica al poder de *Yamata no Orochi*.
Desde la desaparición de *Saisyu Kusanagi*, *Kyo* (que entonces tenía 18 años) se convirtió en el heredero



DICCIONARIO DE PERSONAJES

de *Kusanagi*. Fue obligado a entrenarse en todo tipo de técnicas de lucha desde muy pequeño. Esto le da mucha fortaleza y logra que, al cumplir los 15 años, haya superado en poder a su padre, *Saisyu*. A los 18 participó en el torneo "*Zen Nihon Ishu Kakutougi Taikai*" ("*Campeonato de Todo Japón de Artes Marciales*"), en el que se proclama vencedor absoluto. Es en este torneo donde conoce a *Benimaru Nikaido* y *Goro Daimon* (2º y 3º clasificados), con los que forma equipo en *KOF'94*, nuevo torneo en el que pretende quedar victorioso. Efectivamente, llega hasta la final, y es transportado hasta la base de su organizador, *Rugal Bernstein*. Allí encuentra a su padre en estado moribundo, quien le advierte del poder que guarda *Rugal* (había tenido un duelo a muerte con él, y su técnica no había sido suficientemente buena). Tras decirle esto a *Kyo*, *Saisyu* fallece. *Kusanagi* se enfrenta a *Rugal*, propinándole una paliza. Tras el torneo, se larga por el mundo en busca de torneos y sitios en los que entrenar.
1995. *Kyo* regresa a Japón y nada más llegar al aeropuerto recibe la invitación para el nuevo *KOF*. El hecho de querer probar su nueva fuerza, y el poder enfrentarse a un viejo enemigo, *Iori Yagami*, motiva a *Kusanagi* a participar. Al finalizar el torneo, *Kyo* descubre con vida a *Saisyu* y *Rugal*. Tras enfrentarse a su lobotomizado padre, *Kyo* le para los pies al reconstruido *Rugal* usando la técnica *Orochinagi*.
1996. Durante un entrenamiento en un bosque, *Kyo* se encontró con un tipo misterioso que le atacó, y pese a usar incluso *Orochinagi*, no obtuvo más resultado que morder el polvo. EL tipo desapareció, y *Kyo* quedó como traumatizado por lo sucedido. Animado a participar para recuperar su honor, *Kyo* entra en *KOF'96*, donde se volvería a encontrar con *Iori*, donde conocería a *Chizuru Kagura*, y también donde volvería a ver a la persona que le venció sin dejarle moverse: *Goenitz*. Sin quererlo, *Kyo* estaba cada vez más metido en el camino hacia su propio destino de *Kusanagi*...
Goenitz es vencido mediante la combinación de las fuerzas de *Kusanagi*, *Yagami* y *Kagura*. A partir de aquí el camino de estas tres personas se separa hasta el año 1997, en el que se organiza un nuevo torneo. *Kyo* presiente que detrás de esta nueva edición de *KOF* se encuentra otra vez la trama de *Orochi*, pero quizá está cada vez más consciente de su destino (cosa que al principio le daba igual). No es hasta casi finalizado el torneo cuando descubre quienes son en realidad *Yashiro*, *Shermie* y *Chris*. Tampoco tiene ni idea de que su novia, *Yuki*, es en realidad descendiente de *Kushinada*, la chica ofrecida como ofrenda a *Orochi* 1800 años atrás. Como *Yashiro* rapta a *Yuki* para acabar el ritual de despertar a *Orochi*, *Kyo* no tiene más remedio que aceptar su situación y hacer frente a los *hakkeshu*. Nuevamente, con la ayuda de *Yagami* y *Kagura* acaban con estos tres tipos, pero se hace inevitable la rotura del sello de *Orochi*, surgiendo de dentro de *Chris*. Entonces, el espíritu del antepasado original de *Yasakani* aparece ante *Kyo*, hablándole de su equivocado camino, y de que ahora él debe enmendar este error del pasado, aceptando su situación de *Kusanagi*, y acabando con *Orochi*, aún a pesar de que *Yagami* o él pudiesen perder la vida. *Kyo* propina un golpe final a *Orochi*, usando como medio el cuerpo casi a reventar de *Yagami*. Hay una gran explosión, y después de aquello no se vuelve a saber nada más de *Kyo* hasta 1999.
Kyo despierta de un estado de shock en un lugar desconocido, gracias a una voz en su cabeza. Se trata de la voz de *Iori*, que grita su nombre con gran furia. En su estado de inconsciencia había escuchado varios nombres (*Krizalid*, *K'*, y algo sobre unos clones). También recordaba algo de unas preguntas que le hacían y que él se negaba a responder. *Kyo*, ya consciente, se da cuenta que junto a él hay un clon suyo, que es arrasado por una explosión. *Kyo* trata de largarse del lugar, que parece estar como en una batalla, y es entonces cuando se encuentra a *Krizalid* tirado en el suelo, derrotado por alguien que no sabe ni quién es. Entonces, se larga de la base.
Como datos curiosos, decir que *Orochinagi* usa tan solo un 10% de la capacidad de fuego de *Kyo*. Tras despertar en la base del *NESTS*, *Kyo* no tiene un uso pleno de su fuerza habitual, está muy por debajo de sus posibilidades, sobretodo en lo que respecta a la potencia de fuego. Su fuerza máxima aún está incalculada, aunque se dice que las llamas pueden llegar a estar a más de 5.000 grados. *Kyo* tiene dos familiares conocidos (primos), además de sus padres.



KYO (CLONES): Creados genéticamente a partir de *Kyo Kusanagi*, la compañía *NESTS* dio vida a una élite de guerreros con todas sus características físicas, aunque con diversidad de técnicas que variaban según los datos que les eran insertados. Conocemos dos clones concretos que participan activados en el torneo *KOF* basados en datos de los años 95 y 96, pero existen cientos, con golpes incluso de otros luchadores. No se sabe si después de la entrada en la base de *Krizalid* han sobrevivido algunos clones (hemos de suponer que si, pero *Heidern* inmovilizó cientos de tropas situadas por todo el mundo). No es de extrañar que en próximas entregas veamos otras variaciones de *Kyo*.



LEONA HEIDERN: Ahijada de *Heidern*. *Leona* sufrió un shock emocional de pequeña cuando tras la llegada de un hombre se desmayó, y al volver en sí se encontró manchada con sangre y su familia muerta. En realidad *Leona* es hija de un descendiente de los *ocho mejores de Orochi*, *Gaidel*, quien abandonó la vía del mal para crear una familia.
Cuando *Goenitz* fue a visitar a *Gaidel* para usarlo en el grupo al que pertenece, notó que su hija tenia un potencial de *Orochi* muy superior al de su padre. Como *Gaidel* se negó a colaborar, *Goenitz* despertó en *Leona* el poder que escondía, y ésta, sin control sobre sus actos, mató a su familia. *Heidern* fue contratado para investigar este extraño suceso, y no conociendo la auténtica naturaleza del mismo, decidió acoger a Leona como su ahijada, ya que para la vida de ambos sería beneficioso. *Heidern* entrena a *Leona* en sus técnicas asesinas, haciendo de ella una experta militar digna de operaciones imposibles. Pese a este entrenamiento, el paso del tiempo no ha despertado la *alegría* en ella, que tiene un carácter callado y serio.
En 1996, *Heidern* la manda en su lugar para hacer grupo junto a *Clark* y *Ralf*. *Leona* sufre un nuevo shock cuando se tropieza con *Goenitz*, viniéndosele a la memoria los hechos





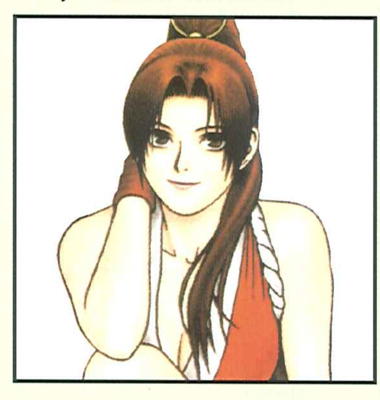
del pasado, las imágenes de ella manchada con la sangre de sus padres. *Goenitz* le cuenta todo lo sucedido, y le explica su procedencia con respecto a *Orochi*. Tras el torneo, Leona queda algo alicaída, sin ganas de nada. *Heidern*, puesto al día con todo lo sucedido, trata de animarla lo mejor que puede, al igual que *Clark* y *Ralf*.
El acercamiento de las energías de los descendientes de *Orochi* harán que poco antes de finalizar *KOF'97 Leona* sufra un nuevo descontrol físico, atacando a *Kusanagi*, *Yagami* y *Kagura*. Este enfrentamiento acaba bien, ya que Leona logra auto-controlarse antes de hacer una locura. Justo después de volver en si, se le aparece el espíritu de *Gaidel*, que le dice que no debe preocuparse de su destino como *Orochi*, que tan solo debe vivir la vida. Aun así, *Leona* no acaba de salir del trauma, y justo después de que *Orochi* salga del cuerpo de *Chris*, tratará de suicidarse, cosa que evita *Ralf*. Ahora poco a poco se va recuperando gracias sus compañeros de equipo.



LI XIANG-FEI: Es una muchacha que hace una mezcla de técnicas chinas. Trabaja en el restaurante de su tío como camarera. Había oído hablar del torneo *KOF*. *Blue Mary* además fue a buscarla para hacer equipo, y como le gusta pelear más aún que comer, pues no se lo pensó dos veces.



LUCKY GLOUBERT: Campeón de *karate* de los estados unidos. Le gusta divertirse y se mete como aficionado en el mundo de las peleas callejeras. Es así como conoce a *Heavy D!*. Es muy aficionado al baloncesto, y por eso combina su afición con sus técnicas más fuertes de karate. Ha venido participando en todas las entregas de *King of Fighters* desde la edición de 1994, aunque hay rumores que dicen que alguien le quitó la invitación para el año 97. *Lucky* desmiente este hecho.



MAI SHIRANUI: Maestra *ninjutsu* de *Shiranui*, prometida de *Andy Bogard*. Quiso participar junto a *Andy* en todos los *KOF*, pero siempre *Andy* estaba con el equipo *Garou*, y eso la hacia enfadar muchísimo, teniendo constantes peleas con su novio. En el 94 estuvo buscando algunas chicas fuertes con las que formar equipo, y en South Town conoció a *Yuri*, que se dirigía con su invitación a ver a *King*. Forma equipo con ellas para demostrar a *Andy* que es tan buena como *Terry* y *Joe* para poder estar en su grupo, y para que se de cuenta de que no le agrada su situación. Ya a partir del año 96 parece estar bien en el equipo de chicas heroínas. En 1999 ve abierta la posibilidad de formar equipo con los *Garou*, y se va con *Andy*.



MATURE: Pertenece al grupo de los *ocho mas poderosos de Orochi*. *Mature* es enviada por *Goenitz* a vigilar a *Rugal*, y este trabajo lo hace junto a *Vice* hasta que ambas se ven forzadas a salir del portaaviones momentos antes de la explosión en el año 1995. En el 96 son destinadas a un nuevo objetivo: hacer grupo junto a *Iori Yagami* y vigilarle por si hace alguna cosa rara que pueda estorbar en los planes de *Goenitz*. En la mitad del torneo empiezan a cambiar de idea con respecto a lo que hacer con *Iori*, y traicionan a *Goenitz*. No está confirmado que *Mature* esté muerta pero, después de que *Yagami* acabe con *Goenitz* junto a *Kagura* y *Kusanagi*, es atacada por *Iori* y sale de escena.



MAXIMA: Es otro de los miembros del *NESTS*, enviado junto a *K'* para participar y reunir datos de los luchadores del *KOF*. Su cuerpo está operado y reformado en gran cantidad de ocasiones, y como resultado tenemos a un semi-cyborg super fuerte y resistente. Tiene procedencia canadiense y su carácter es muy dicharachero. Lo que más aprecia en la vida son sus patillas.



MR.BIG: Es el jefe de la mafia en los barrios bajos de South Town. Entra en *KOF'96* invitado por su eterno enemigo de la mafia: *Geese Howard*. No puede negarse a participar porque quedaría en ridículo y parecería un cobarde. Realmente es utilizado por *Geese*. Tiene una especial repulsión hacia los *Kyokugenryu* por enfrentamientos en el pasado.

OROCHI: Se trata de una energía que tiene inteligencia propia, y que nació en el momento en que el



DICCIONARIO DE PERSONAJES



planeta Tierra tomó vida. Controla la naturaleza, no tiene forma, es inmortal, y es también conocido como *Gaia*. Cuando los humanos consiguieron estabilizar su cultura, *Gaia* pensó que ya no formaban parte del ecosistema que componía la naturaleza, sino que empezaban a ser un peligro. *Gaia* tomó entonces a los humanos como enemigos de la tierra, y hace 1800 años seleccionó a una serie de mortales a los que dotaría de gran fuerza. Estos serían los emisarios que darían forma a sus pensamientos, o sea, los encargados de erradicar la vida humana en la tierra. *Gaia* necesitaba de estas personas para poder usar todo su poder sin acabar con el resto de las especies vivas. Una vez seleccionadas las ocho personas, se les dio a estas el objetivo de hacerse con 8 victimas que serían sacrificadas para darle un mayor poder a *Gaia* entre los humanos. Los ocho elegidos se hicieron famosos rápidamente por su modo de actuar, y los aldeanos, viendo que estas personas podían llamar a los elementos, se refirieron a ellos según la leyenda como "*Yamata no Orochi*" (que quiere decir, según qué traducciones, "*Serpiente de Ocho Cabezas*" o "*Serpiente de Ocho Extremidades*"). De las ocho victimas lograron reunir a siete de ellas muy rápido, puesto que solo necesitaban que éstas tuviesen la habilidad de ser *shamanes*. Lo tuvieron algo más difícil para encontrar a la última victima. Se trataba de la única descendiente de los dioses que además tenía poderes de *shaman*. Su nombre era *Kushinada*. Finalmente lograron a raptarla. A partir de ese momento aparecieron una serie de personas que, muy organizadamente, fueron acabando con la vida de algunos de los más fuertes hijos de *Gaia*. Se trataba de unos elegidos de los dioses que tenían el poder para acabar con los ocho. Eran los originales *Kusanagi*, *Yasakani* y *Yata*. Estos tres lograron recuperar a *Kushinada*, y aunque después volverían a perderla, ya era muy tarde. *Gaia* había renacido en uno de sus elegidos, aunque de forma incompleta (sin todo su poder). Los tres representantes de los dioses acabaron con el llamado "*Orochi*" y a la vez con todo su séquito.

Para evitar algún nuevo movimiento de estas fuerzas malignas, sellan el poder de *Gaia* junto a los espíritus de sus elegidos (usando la energía de *Yasakani*).

El llamado "*Orochi*" espera pacientemente la llegada de una nueva oportunidad en la que volver a la vida. Esto sucede en el año 97, que vuelve a la vida, pero nuevamente de modo incompleto, porque la descendiente de *Kushinada* tampoco es ofrecida en sacrificio. Esto le hace más débil.

Trata de aprovecharse de *Yagami*, pero no lo consigue y acaba nuevamente sellado.



RALF JONES: Uno de los mejores soldados del escuadrón especial de asalto de *Heidern* (tiene el rango de Coronel). Es una de las personas en las que más confía *Heidern*. Se trata de alguien alegre, y considera que participar en *KOF* es tan excitante como quitarle la arandela a una granada. Se preocupa mucho por *Leona*, a quien trata siempre de animar. Es quizás el mejor compañero que puede tener *Clark*, con quien hace un gran equipo, compartiendo entrenamientos y misiones.



ROBERT GARCIA: Hijo de un millonario italiano, *Robert* fue enviado a entrenar *Karate Kyokugenryu* junto a *Takuma Sakazaki*, y ahora es como un miembro más de su familia. Este tigre del karate hace acto de presencia en los *KOF* sin motivos especiales, salvo dejar en buen lugar el nombre de la escuela (esto último lo hace obligado por su maestro). Está claro que le gusta *Yuri*, aunque esta relación es aún más lenta que la de *Mai* y *Andy*.



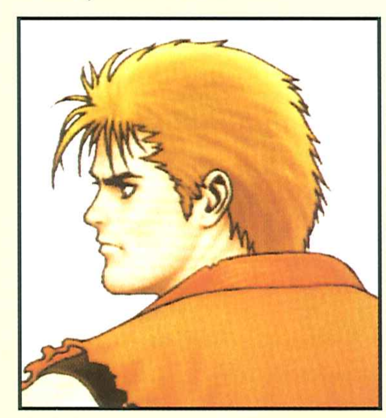
RUGAL BERNSTEIN: Se trataba de un conocido traficante de drogas, armas y todo tipo de contrabando. Tenía incluso su propio ejército. Este tipo tenía como hobby coleccionar estatuas de los luchadores a los que vencía en combate, de los que además sacaba técnicas de combate. *Bernstein* se obsesionó con conseguir el milenario poder de *Orochi*, y con sus fuentes de información detectó el lugar en el que el poder se encontraba sellado. Al ir a romper el sello se encontró con *Goenitz*, quien haciendo muestra de su poder le usurpó el ojo derecho moviendo un solo dedo. *Rugal* creía estar perdido, pero *Goenitz*, en una especie de acto de perdón le dotó de con poco de "*energía orochi*". Este hecho le hizo muchísimo más fuerte y resistente, y desde ese momento hasta el año 1994 amasó una fortuna. Aburrido ya de coleccionar estatuas yendo de un lado para otro, decide hacer un torneo de luchadores en el que ofrecería una fuerte suma de dinero para los ganadores. Además, se trataría de grupos formados por tres personas, lo que le pondría a su merced tres nuevas posibles estatuas de personas con una fuerza considerada y unos buenos golpes. Hizo llegar hasta él a los vencedores del torneo, pero mientras llegaban se cruzó en su camino una persona que tenia conocimiento sobre la existencia en su cuerpo de energía orochi. Se trataba de *Saisyu*, el padre de *Kyo*, quien decidió acabar personalmente con *Rugal* viendo que su hijo estaba con las tonterias de los torneos y dejaba de lado las tareas serias de las que realmente tenía que ocuparse. *Rugal* deja K.O. a *Saisyu*. Entonces llegan los vencedores del torneo a por su premio. *Kyo* se encuentra con su padre, momentos antes de fallecer, que le advierte del peligro al que se enfrenta. *Kyo* propina una fuerte paliza a *Rugal*, y *Bernstein* decide volar el



portaaviones en el que se encuentran para hacer de éste una tumba para todos sus ocupantes.
Rugal tiene una pantera negra, su mascota, que le protege en caso de atacarle a traición en los momentos tensos del combate.
Un dato que la gente suele confundir: *Rugal* tiene un rubí en el hueco del ojo derecho, y lo tiene desde muchos años antes de organizar el primer KOF. Nunca se ha revelado la edad real de *Rugal*, así como tampoco la de *Goenitz*, por lo que no se puede calcular exactamente el año en que sucedió este hecho (pero *Goentiz* tenía 18 años, y por su aspecto en 1996 parecía sobrepasar los 30).



RUGAL OMEGA: En 1995 *Rugal* vuelve a ponerse en escena. Después de volar su portaaviones se sometió a una serie de operaciones en las que se le pusieron ciber-implantes que le hicieron aún más fuerte. *Rugal* rescató el cuerpo inerte de *Saisyu*, y en sus laboratorios le hicieron revivir como si fuese un zombie, con un lavado de cerebro. En el momento en que cree estar preparado para volver a entrar en acción, organiza un nuevo torneo *KOF*, ésta vez dejando un rastro claro de que él estaba detrás del torneo, posiblemente para atraer a los anteriores participantes. Su fin era la venganza contra *Kyo* y el resto de los responsables de su fatídico resultado el año anterior. De hecho, el único fin por el que resucita a *Saisyu* es hacer sufrir a *Kyo*, poniéndole a luchar contra él. Cuando *Kyo* vence a su padre, *Rugal* se pone realmente furioso y expone su cuerpo al máximo límite. Realmente se hace muy fuerte, pero aunque sabe que eso es resultado de su poder de *Orochi*, lo que no sabe es que su uso forzado tiene un efecto secundario. *Kyo* golpea su cuerpo con *Orochinagi*, y la reacción del físico de *Rugal* es instantánea. *Bernstein* no puede aguantar tanta energía. El "*Disturbio de la Sangre*" hace mella en él, y no está preparado para este efecto. Sus músculos se empiezan a separar, se rajan todos sus tejidos, y finalmente explota (en el más exacto de los sentidos). Realmente no es *Orochinagi* lo que acaba con él, es su propio cuerpo el que no puede aguantar la presión a la que está sometido, corriendo la sangre de *Orochi* por sus venas.



RYO SAKAZAKI: Maestro de *Karate Kyokugenryu*. Hijo de *Takuma*, hermano de *Yuri* y rival de *Robert Garcia*. En 1994 trabajaba en el dojo de *Kyokugenryu* en Méjico como profesor. Se mete en *KOF* casi obligatoriamente por ordenes de su padre, que quiere dar más fama a su escuela. Se le conoce como el "*dragón invencible*". Tiene relación con *Mr.Big* por un altercado en el pasado, y parece que *King* siente algo por él, aunque no tiene ni idea.



RYUJI YAMAZAKI: Es un mafioso que tiene como punto base de actuación Hong Kong. Ha llegado hasta South Town refugiándose de la policía hongkonesa. Ha estado relacionandose con varios temas irregulares en los que se veían inmiscuidos *Terry Bogard*, *Geese Howard* y *Blue Mary* (entre otras muchas personas). Resulta ser uno de los descendientes de los *ocho mas poderosos de Orochi*, aunque su poder oculto se ha quedado latente. En el final de *KOF'97* conoce su destino como uno de los *Orochi*, pero pasa del tema totalmente. Solo se mueve por su diversión y por ganar grandes cantidades de dinero. *Yamazaki* destrozó el dojo de South Town de *Kyokugenryu* solo como diversión, y dejó K.O. a todos los alumnos que se encontraban en él (*Ryo*, *Robert*, *Yuri* y *Takuma* no se encontraban en la ciudad).



SAISYU KUSANAGI: Anterior heredero de la técnica *Kusanagi* hasta que *Kyo* le supera en fuerza. Cuando pasó el legado a su hijo *Saisyu* abandonó su casa, dejando a su esposa y a *Kyo*. Parte de viaje por el mundo, buscando peleas y por decirlo de algún modo, disfrutando de su fuerza sin tener que pensar en su destino como *Kusanagi*. Mientras *Kyo* participa en *KOF*, *Saisyu* consigue la información de que *Rugal* tiene parte del poder de *Orochi*, y no puede dejar que vaya por ahí arrasando. Va a enfrentarse a él, pero su combate contra el contrabandista está claramente marcado por la derrota. *Saisyu* muere a manos de *Rugal*. Antes de morir ve llegar a *Kyo* hasta el lugar de la batalla y le advierte sobre su fuerza.
Un año después, *Saisyu* despierta semi-inconsciente. Acaba de combatir contra *Kyo*, y por unos pequeños recuerdos que le vienen a la cabeza toma consciencia de quién es realmente. *Saisyu* vuelve a desaparecer mientras *Kyo* pelea contra *Omega Rugal*, y una vez finalizado todo este problema regresa a su casa para estar con su mujer, *Shizu*, a quien tiene un gran aprecio.



SETH: Este luchador de origen americano es hasta el momento un auténtico desconocido, pues no se sabrá el por qué de su aparición en *KOF* hasta la entrega del 2000. Usa técnicas de combate basadas en la autodefensa. Es posible que se trate de un miembro del equipo en el que se incluya a *Vanessa* (más que nada por su indumentaria).

SIE KENSOU: Originalmente este



DICCIONARIO DE PERSONAJES



muchacho chino no tenía psico-poderes. Gracias a los duros entrenamientos con *Chin Gensai* logró obtener un manejo de la energía mental. Es compañero de *Athena* y *Baoh*. Se cree novio de *Athena*. Le encanta comer empanadillas de carne. Habla japonés, pero el dialecto *kansai* (una variación que se usa en el oeste de Japón, y que también emplea *Robert García*, de ahí que cuando se encuentran se saluden hablando en este dialecto). En 1999 perdió su poder por una razón desconocida, y tiene que enfocar su entrenamiento de otro modo. Por una situación de máximo riesgo en la que *Athena* casi pierde la vida, *Kensou* recupera su psico-poder.



SHERMIE: Esta chica francesa trabaja como diseñadora de ropa en Japón, y a la vez tiene como hobby tocar el teclado en una banda de música junto a *Yashiro* y *Chris*. Tiene un carácter difícilmente reconocible, y su pelo tapando la cara oculta gran parte de sus expresiones. Es en realidad uno de los *cuatro reyes de Orochi*, conocida como "*Shermie, la Tormenta de Relampagos*". Su misión es hacer despertar a *Orochi* rompiendo el tercer sello. Mata por diversión y aunque todos los *orochi* tienen una forma de ver a los humanos como basura que hay que recoger, *Shermie* disfruta con su papel de humana. Muere a manos de *Yashiro* después de que *Orochi* abandone el cuerpo de *Chris*. Su elemento es la electricidad.

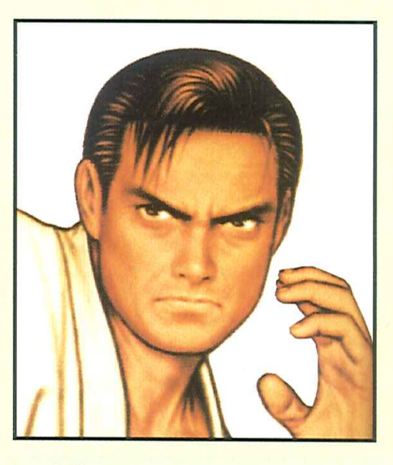


SHINGO YABUKI: Va al mismo colegio que *Kyo*, y ha visto luchar a *Kyo* en la televisión (en su actuación en el año 1996). Le idolatra. Quiere ser como él, y a cambio de comprarle cada día el pan para merendar, *Kyo* le va enseñando a pelear. Él creía que algún día podría echar fuego, y entrena constantemente para ver si lo consigue, aunque nunca ha podido. En *KOF'97* hereda los guantes de *Kyo* por su gran actuación en el torneo. Ha estado buscando a *Kyo* desde que desapareció, y entra en el torneo del 99 con la esperanza de verle. Recibe una invitación para *KOF'99* con una carta firmada por *Benimaru* para hacer equipo, pero en realidad ha sido enviada por los del *NESTS*, que necesitaban apoyo para *K'* y *Maxima*.

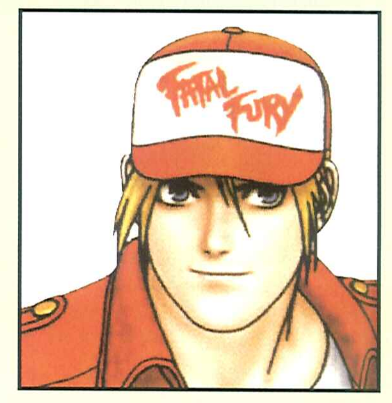


SOUJI KUSANAGI: Primo de *Kyo*, este chico es también conocedor de la técnica de *Kusanagi*, aunque no tiene nada que ver en potencia a lo que es *Kyo* o *Saisyu*. Tiene una hermana llamada *Aoi*, de la que no se sabe si es también luchadora, aunque sí que tiene una gran afición por las motos.

TAKUMA SAKAZAKI: Maestro retirado de *Kyokugenryu Karate*, conocido también como el legendario *Mr.Karate*. Es el padre de *Ryo* y *Yuri*, así como el maestro de *Robert*. Siempre sueña con demostrar la fuerza de su karate participando en los *KOF*, y obligando a sus alumnos e hijos a participar dejándole en buen lugar. La actuación del equipo *Ryuko*



en el 96 no le hizo mucha gracia, puesto que habían usado las técnicas libremente y un poco a lo tonto. No actuó en el 97 porque estaba detrás del responsable que destrozó su dojo.

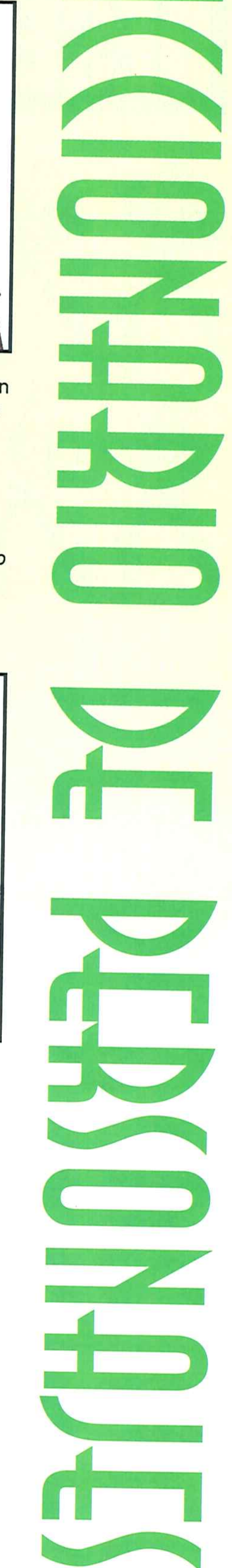


TERRY BOGARD: Es el héroe de South Town, hermanastro de *Andy*. Conocido como "*El lobo famelico*", su posición en South Town (ciudad que siempre ha destacado por atraer a los luchadores callejeros) le hace conocer a gran cantidad de personas que entran a pelear en *KOF*. Él es invitado en el 94 junto a *Joe* y su hermanastro, y por supuesto entra. Ha estado varias veces interesado en *KOF* especialmente por una posible aparición de *Geese Howard* y sus hombres, aunque de no estar por medio también participaría.



VANESSA: Su país de origen es

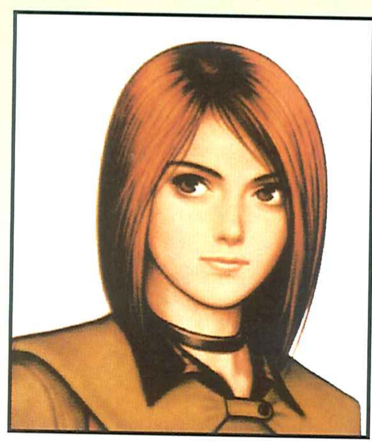




actualmente desconocido, así como el por qué de su aparición en KOF (no será participante oficial hasta el torneo del 2000). *Vanessa* es diestra en el uso de los puños y su técnica se basa en el boxeo. Su mayor posesión es su anillo de casada, aunque no se sabe nada sobre el estado actual de su matrimonio. Por su indumentaria se puede pensar en que formará equipo con *Seth*.

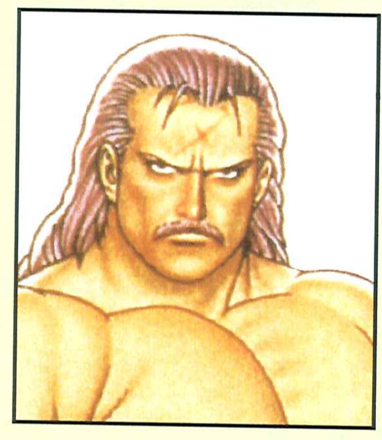


VICE: Uno de los *ocho más poderosos de Orochi*, esta chica ha estado trabajando junto con *Mature* en el puesto de secretaria de *Rugal* con el objetivo de vigilar al poderoso contrabandista. Formó equipo con *Yagami* y *Mature* siguiendo las instrucciones de *Goenitz*. Tiene un odio especial hacia *Saisyu* (ver el apartado de suposiciones).

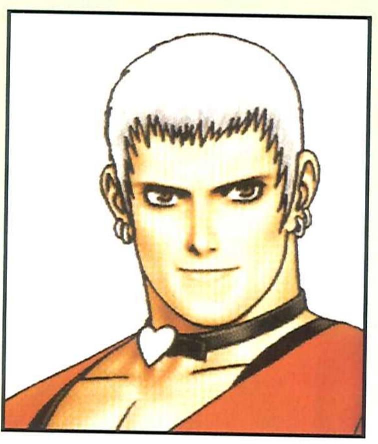


WHIP: Esta chica es un soldado perteneciente a otra escuadrilla del ejército de mercenarios de *Heidern*. Su misión principal en el anterior comando (cuyo nombre en clave era "*Axe*") consistía en conseguir informaciones secretas. El nombre en clave de *Whip* en este otro equipo era *S.A.L.L.Y.*, que significa "*Salida al combate*". Es diestra en el uso del látigo, y su nuevo nombre código, "*Whip*", le es puesto por *Clark*. Parece ser que guarda alguna misteriosa relación con *K'* y el grupo *NESTS*. Hace poco que está trabajando para *Heidern* (solo tiene actualmente 16 años).

WOLFGANG KRAUSER: Heredero



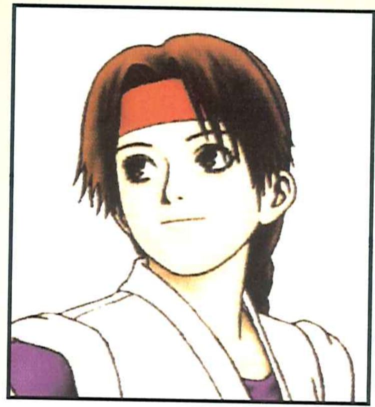
del clan de guardaespaldas que lleva siglos de historia protegiendo a varias personas importantes del mundo. Es hermanastro de *Geese* (por parte de padre). *Geese* envió una invitación para formar grupo con él en *KOF'96*, y *Krauser* aceptó para darse publicidad y no caer en ridículo ante quienes se enterasen de que podría negarse a participar. También estaba interesado en saber qué tramaba *Geese*, alguien que raramente se mueve en persona sin tener un gran objetivo en mente. Tiene una relación de odio hacia *Terry*, quien le venció una vez en el pasado.



YASHIRO NANAKASE: Un chico japonés a quien le gusta mucho viajar. Es el líder de una banda de Rock'n Roll. Durante una gira que su grupo estaba haciendo, varios conciertos fueron cancelados por actuaciones del grupo en el que toca *Iori Yagami*. Esto le enfurece especialmente, y le obsesiona con acabar con él. En realidad es uno de los *cuatro reyes de Orochi*. Se le conoce como "*Yashiro de la Tierra Seca*", y controla el elemento de la tierra. Su principal razón de viajar por el mundo era encontrar a los miembros del *Clan Orochi*. Consiguió su invitación quitándole el pase a un participante conocido de anteriores entregas (corre el rumor que se trataba del equipo *USA*). Es quien rapta a la descendiente de *Kushinada*. Una vez cae *Orochi*, abandonando el cuerpo de *Chris*, *Yashiro* se revela contra su origen y decide poner fin a su vida y la de sus compañeros de equipo.



YUKI: Es la novia de *Kyo* y estudia en su misma escuela junto a *Athena*. Es la descendiente de *Kushinada*, la *shaman* cuya procedencia a su vez viene de los propios dioses. Este hecho es algo que ignora *Kyo*, y que no descubre hasta que *Yashiro* la rapta para usarla como ofrenda de sacrificio en el renacer de *Orochi*. *Kyo* evita su muerte, y por eso *Orochi* nace incompleto. Ahora va a la autoescuela para sacarse el carnet de moto.



YURI SAKAZAKI: La hermana pequeña de *Ryo Sakazaki*, hija de *Takuma* y ¿solo amiga? de *Robert Garcia*. Empezó a participar en los *KOF* bajo el equipo de chicas heroínas sin decírselo ni a su padre ni a su hermano, ya que estaba enfadada con ellos, que la consideraban inadecuada para representar a su escuela. Durante dos años estuvo en el equipo de chicas, pero ya en el año 1996 *Takuma* le obliga a entrar a formar parte del equipo *Kyokugenryu* (ella en un principio quería estar en este grupo, pero ya en el 96 le gustaba estar con las chicas).

Diccionario elaborado por:
Mr.Karate
mrkarate@correoweb.com
Silvercat
silvercat@jet.es

DISEÑOS DESECHADOS



Entre todos estos diseños de Kyo se barajaron las posibilidades de su nuevo aspecto en la versión de 1999. ¿Por cuál habrías votado tú? La verdad es que hay donde elegir...
Lo mismo con Athena, cuyos trajes pasan desde lo más ridículo a algunos realmente atractivos (sin olvidarnos de el que revive a la Athena Psyco-Soldier original...).
Y Baoh, que al principio se diseñó como una niña (unos diseños los suyos algo extravagantes, ¿no?).



¿PERO QUIENES SON TODOS ESTOS?







El tipo de la izquierda no es otro que K'. Desde luego, este sí que ha sufrido cambios físicos (de ahí a su aspecto final...). Pero no se queda la cosa en él, mirad arriba a Jhun (tiene un par de facetas que dan hasta miedo), y abajo echadle un ojo a Whip. Cuestión de gustos, pero me quedo con varios diseños de estos antes que con los acabados finales. No sé vosotros...



OTROS DESECHOS

Además de deshacerse de los super golpes Desperate Attack de KOF'96, los chicos de SNK han anulado toda una serie de frames y ataques de las posteriores secuelas. He aquí una muestra de los que hemos logrado encontrar:

Empezando por King of Fighters'97 (primera foto de la columna), nos encontramos con que BlueMary tiene una puesta en escena muy especial. En ella aparece por un lateral del escenario montando su moto y acompañada por Anton, su perro. Suponemos que el hecho de haber quitado esta espectacular entrada se debe a que una gran cantidad de personajes (la mayoría) le hablan a sus adversarios al empezar el combate (imaginad a Yuri apuntando con el dedo a alguien que no está). Al menos podrían haber usado esta entrada para un encuentro especial...

La segunda foto muestra un frame del Clon Kyo-1 desechado por su aspecto un tanto feo (la verdad).

La tercera imagen muestra a Real Kyo lanzando el yamibarai (jeje, la incluimos en el número 7 como pequeña broma para ver lo que los más listillos nos decían). Por supuesto, no puede hacerse.

Y ya para finalizar, tenemos que a Iori en principio iban a dejarle el desperate potenciado que parodia a la serie Evangelion, aunque al final le dejaron el simple algo cambiado.



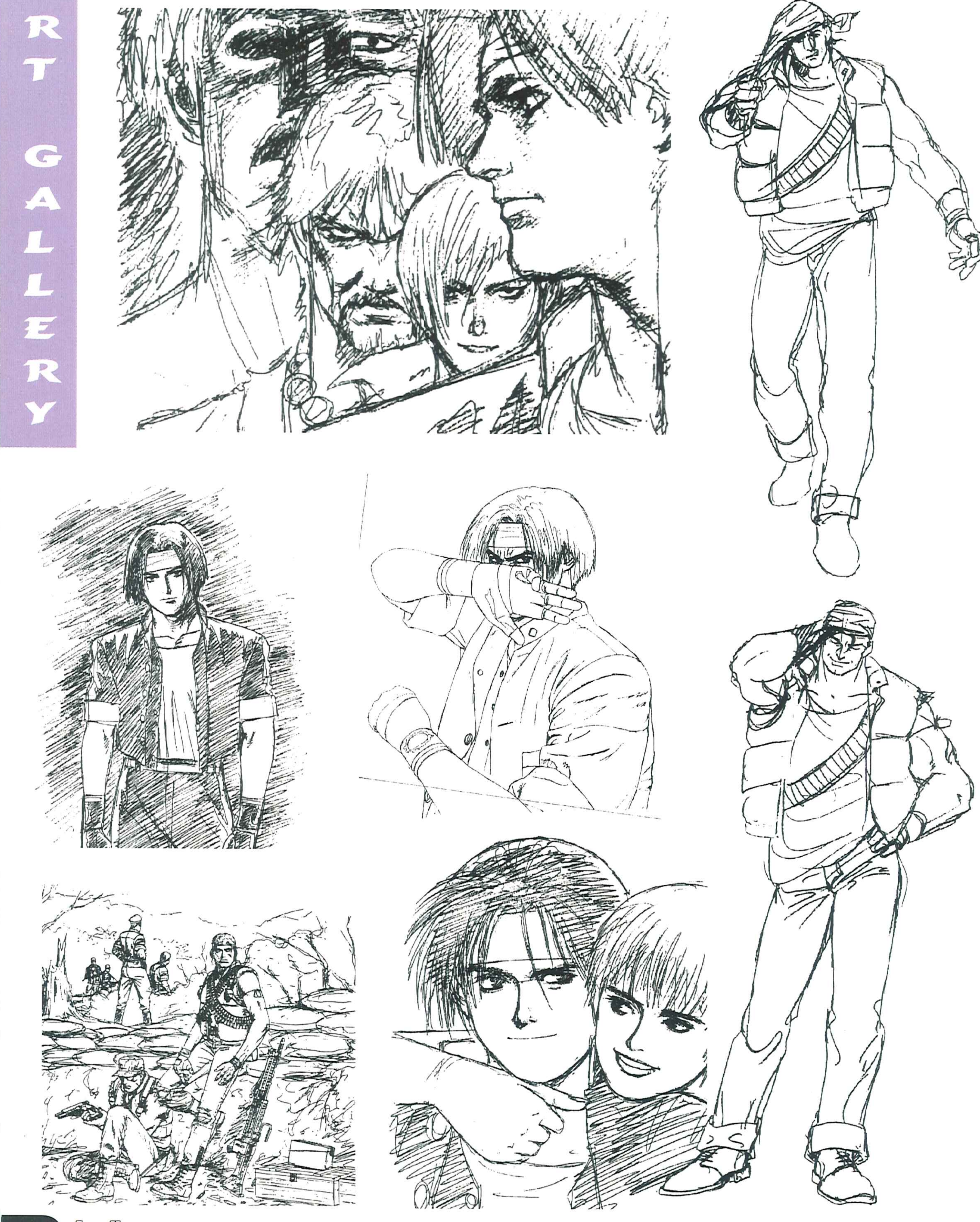


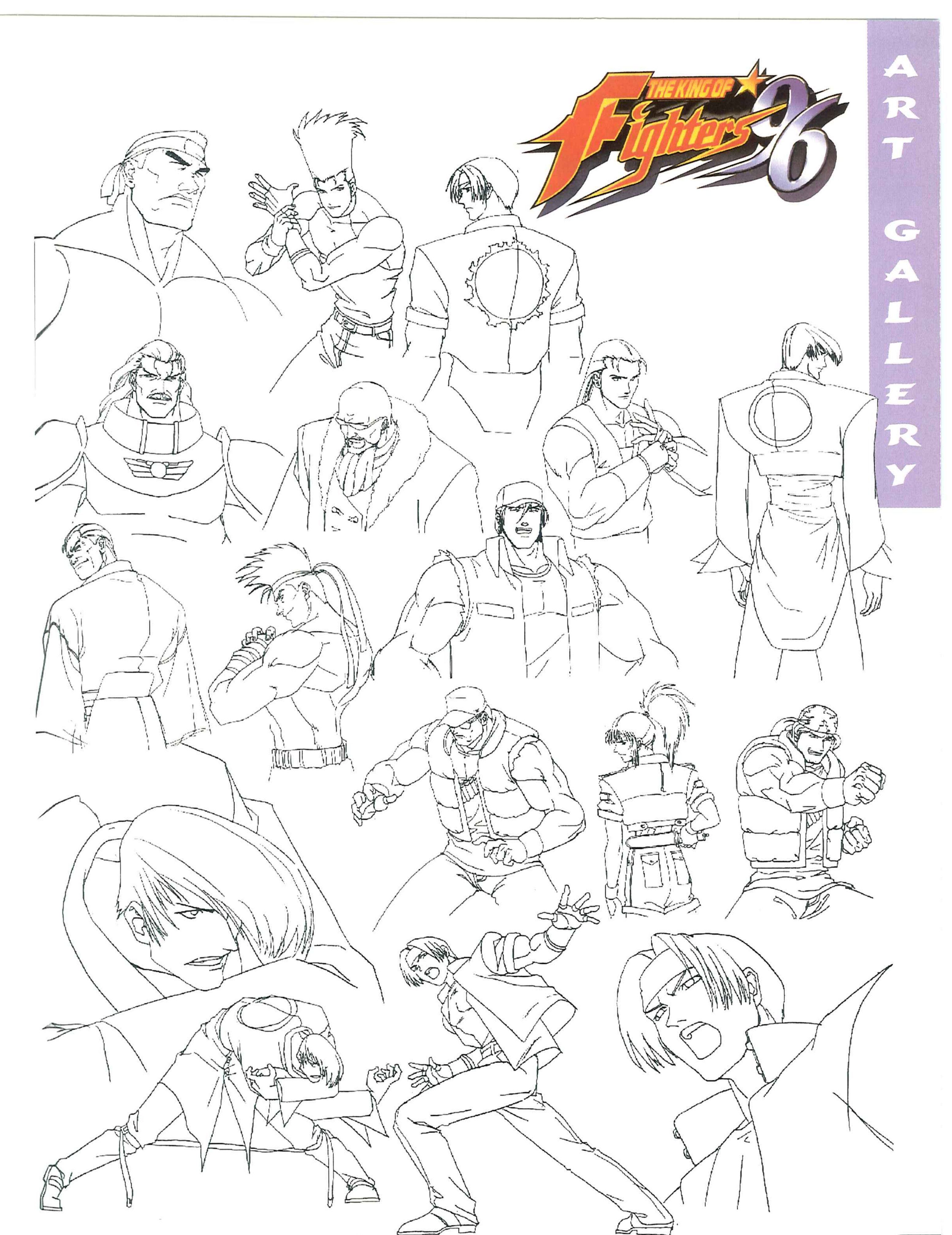




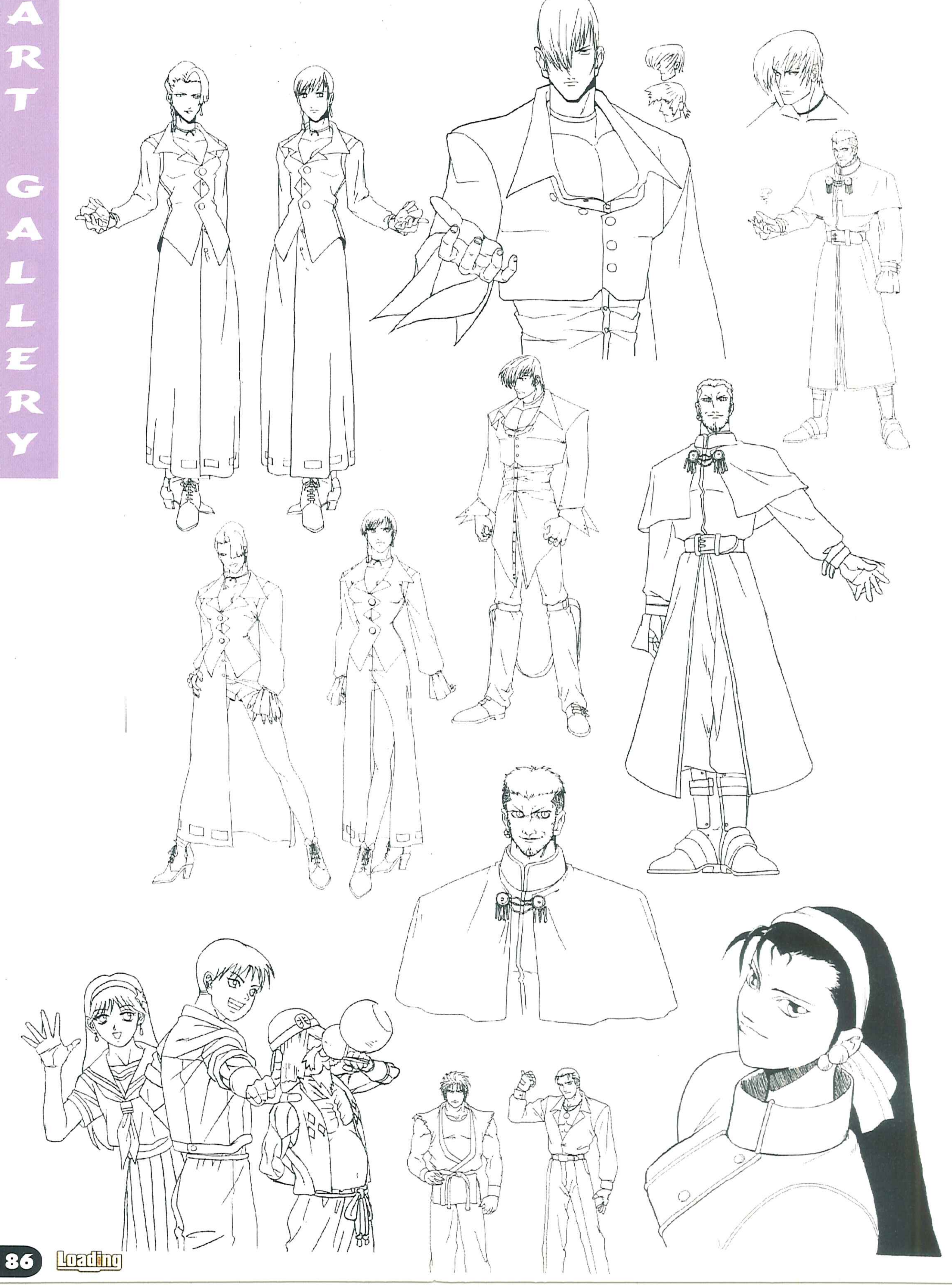

THE KING OF FIGHTERS '94

THE KING OF Fighters '95

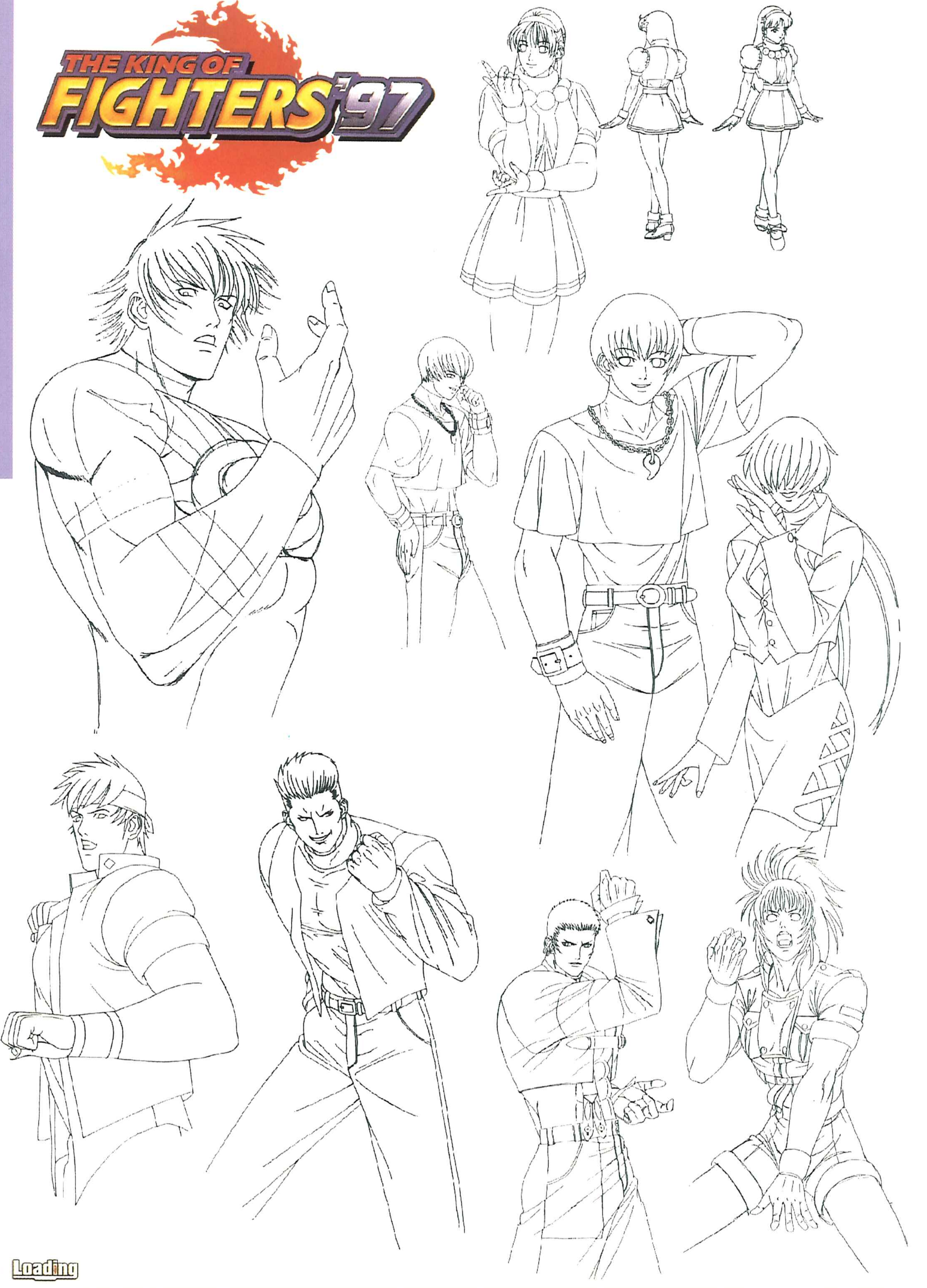


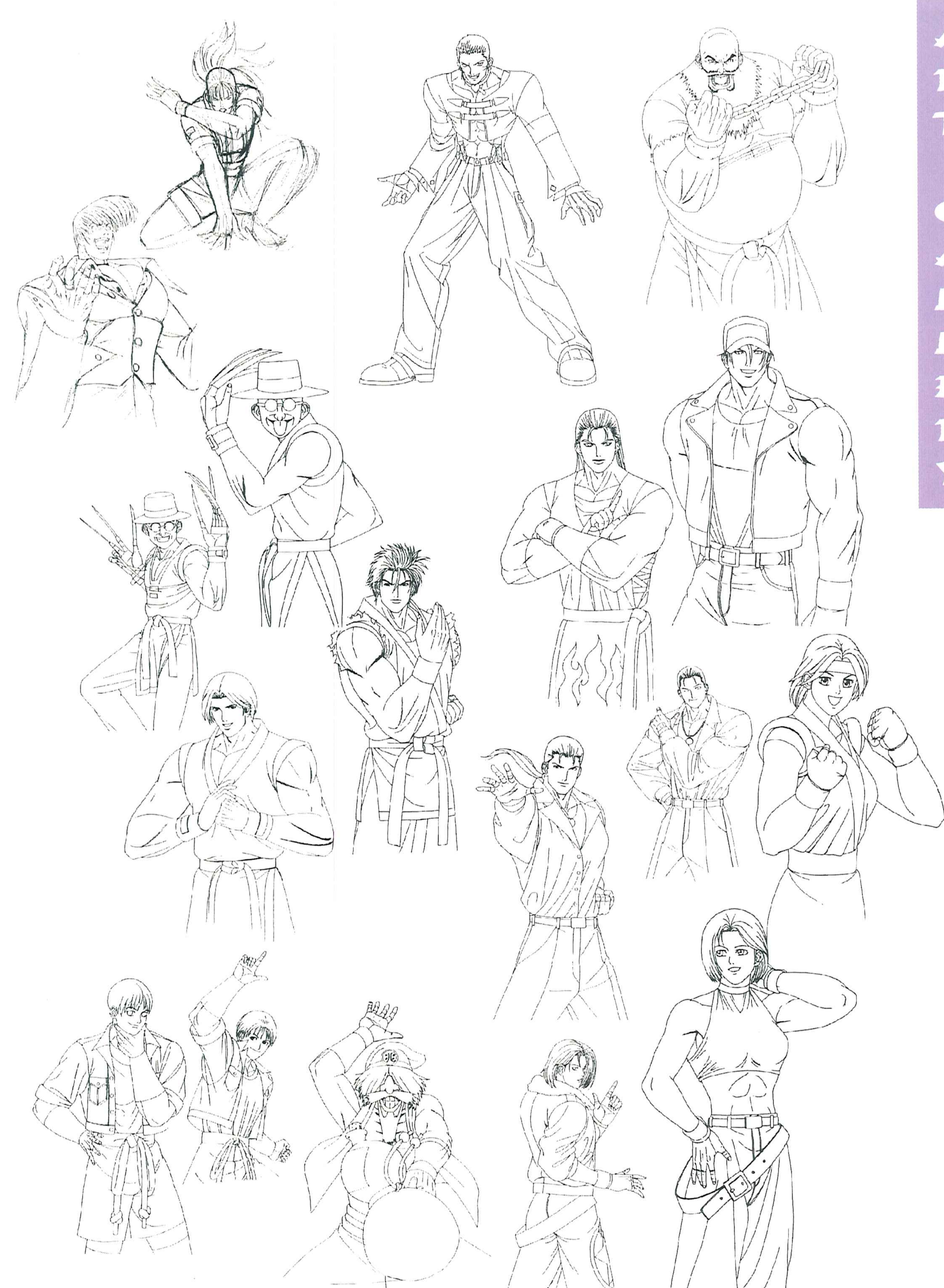


ART GALLERY

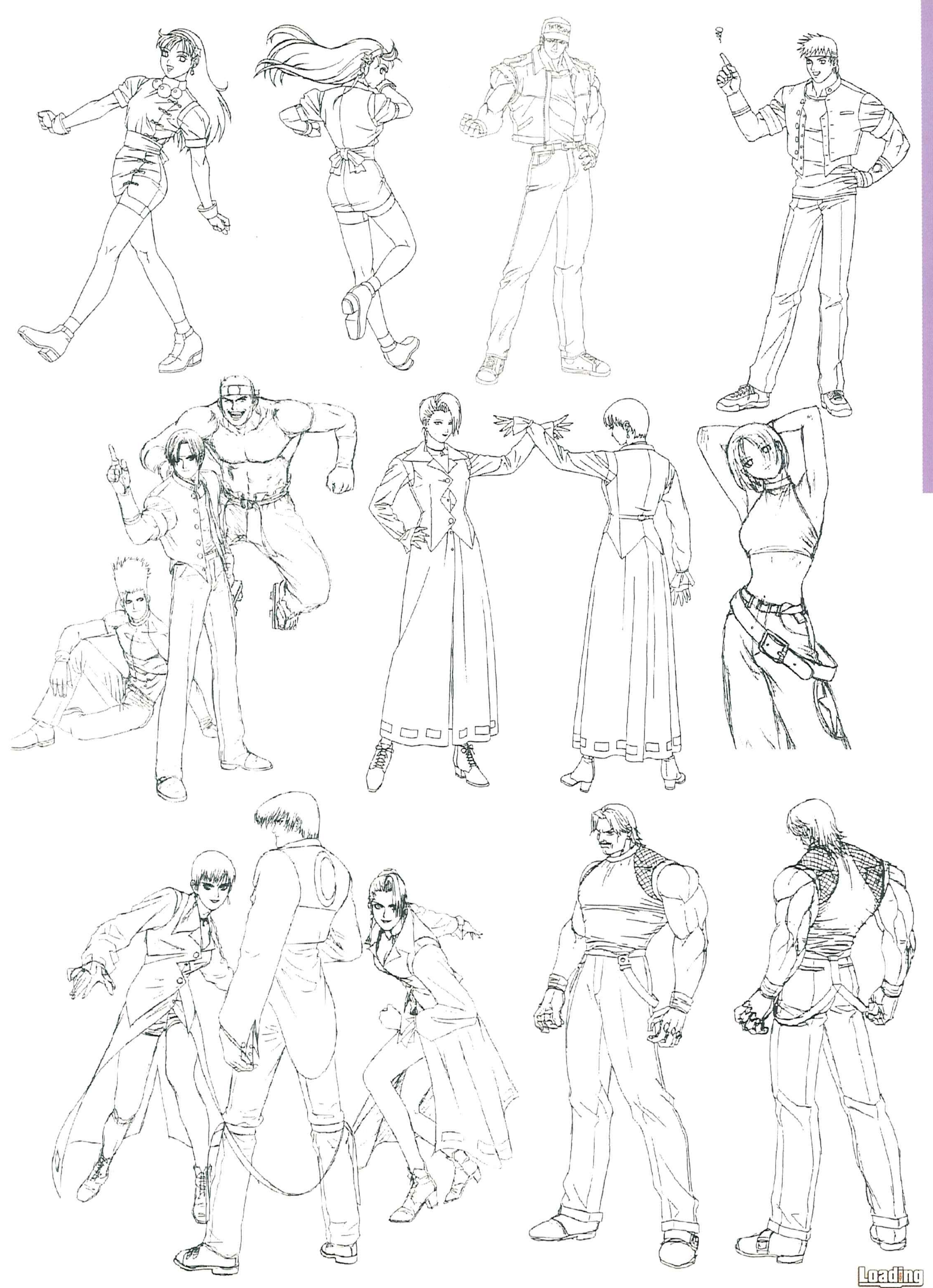


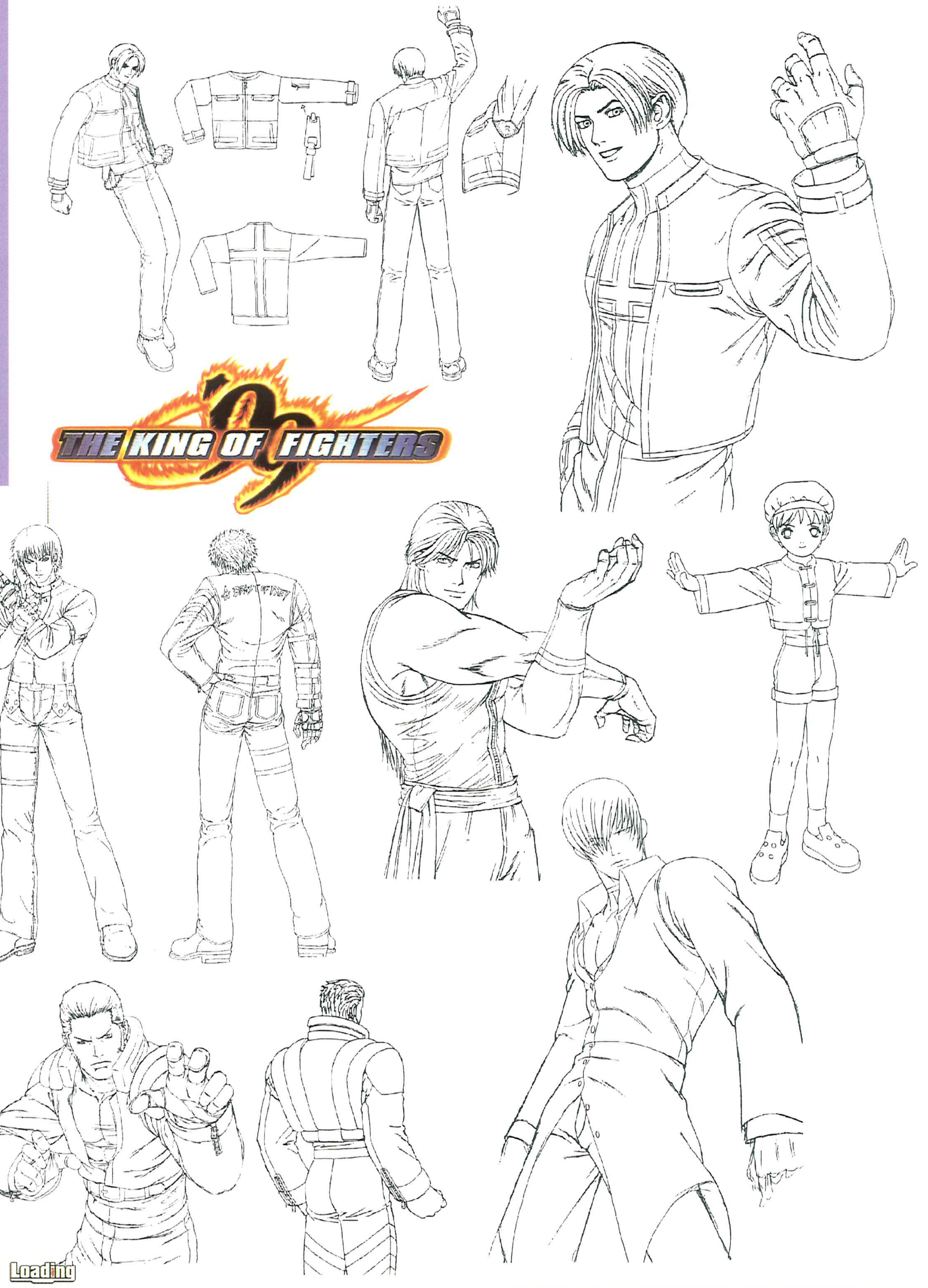



THE KING OF FIGHTERS '97

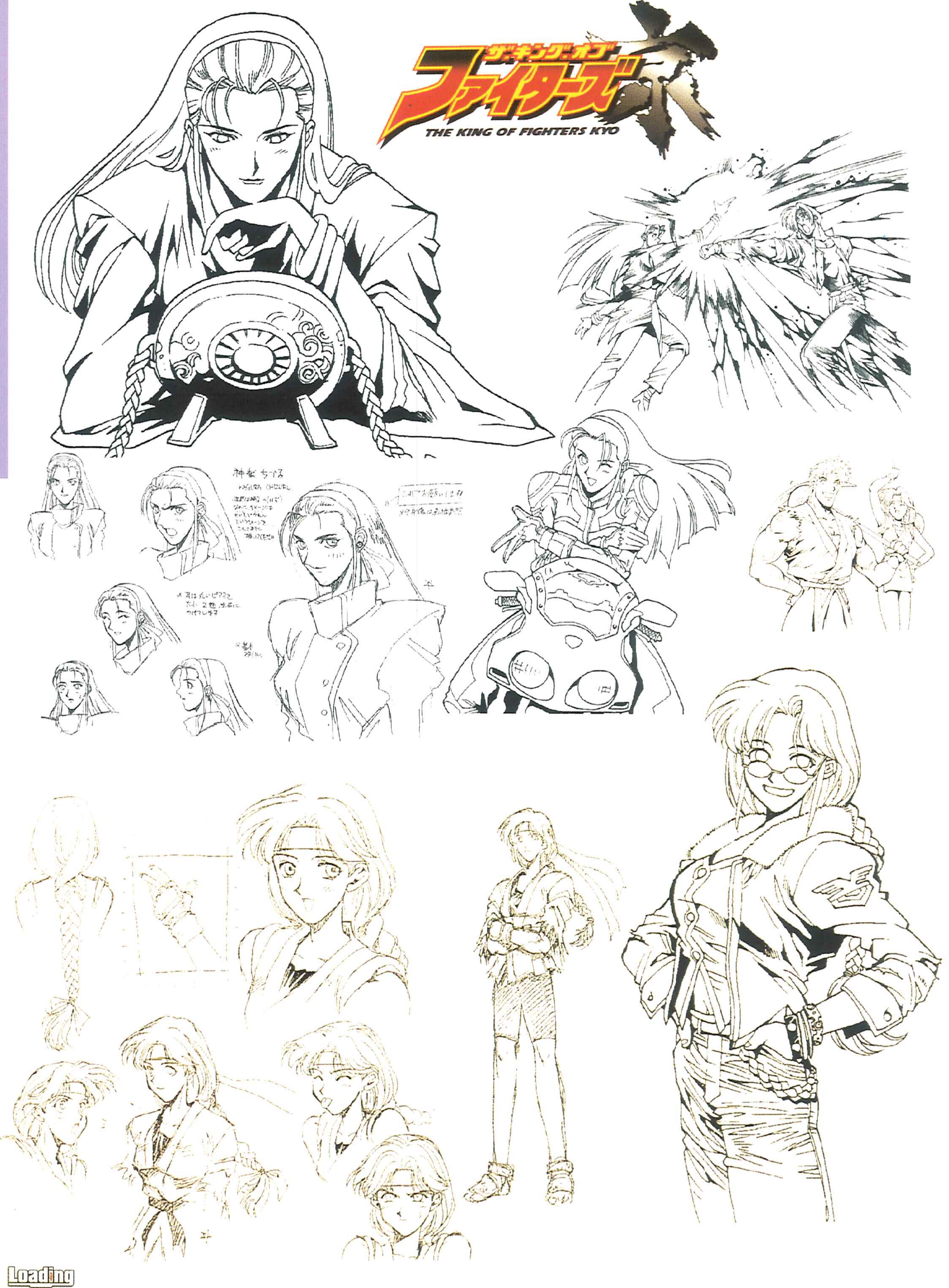


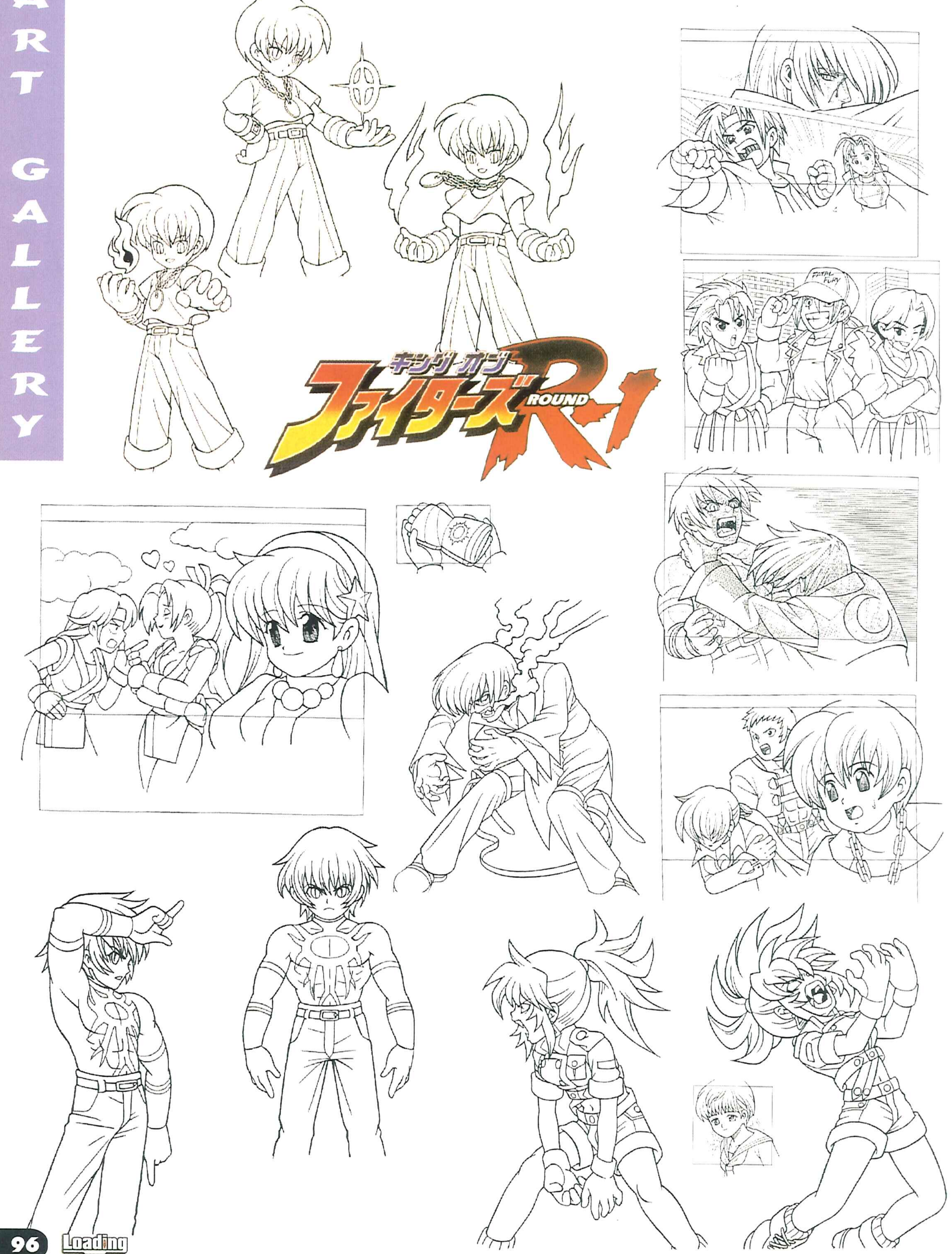

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS




'99
THE KING OF FIGHTERS


アタマ


ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO


キング オブ
ファイターズ
ROUND
R-1
FATAL FURY


キング オブ
ファイターズR-2

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%
de descuento sobre el precio de portada

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING-CD durante un año a partir del Nº............ por el precio de 7.632 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN...

CIUDAD .... C.P. ....
PROVINCIA...

EDAD .. .. TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta...

Firma:



Con CD-ROM

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant J